
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODO... ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
ASÍ SE HIZO MARIO KART
MIYAMOTO, KONNO Y SUGIYAMA NOS CUENTAN LA GÉNESIS DEL CLÁSICO
ROAD RASH: MOTOS Y LEÑA
ELECTRONIC ARTS CONVIRTIÓ EL ASFALTO EN UN CAMPO DE BATALLA
LA HISTORIA DE HALF-LIFE 2
LA OBRA MAESTRA QUE REVOLUCIONÓ TODO UN GENÉRO
STAR WARS ROGUE SQUADRON
CÓMO LUCASARTS Y FACTOR 5 SE UNIERON PARA RECREAR LAS MEJORES BATALLAS DE LA GALAXIA
SLY SPY: LICENCIA PARA MATAR
EL "HOMENAJE" DE DATA EAST A LAS PELÍCULAS DE JAMES BOND
Nº20
SOL, PLAYA Y WINDJAMMERS
EL JUEGO DE CULTO DE NEO-GEO VOLVERÁ PRONTO A LA ARENA
MARK CERNY: MÁS QUE PS4
EL PADRE DE MARBLE MADNESS NOS HABLA DE SU TRAYECTORIA
IMAGINE SOFTWARE · CASIO · PHANTASY STAR · THUNDER BLADE · FROGGER

SUMARIO

>> Retro Gamer 20 La Fuerza es intensa en ella



RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



10 **STAR WARS ROGUE SQUADRON**

Las batallas más memorables de la saga galáctica cobraron vida ante nuestros ojos, gracias al talento de Factor 5 y los dólares de LucasArts.

18 **Mario Kart**

Descubré los motivos por los que pusieron a Mario al volante.



96 **Windjammers**

El clásico de Neo-Geo regresará pronto a nuestras vidas, un buen momento para rescatar el frisbee.



42 **Phantasy Star**

La saga rolera de Sega no tenía nada que envidiar a las de sus competidores.



■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

SAMUS REGRESA... ¡DE LA MANO DE MERCURYSTEAM!

EL ESTUDIO MADRILEÑO "ACTUALIZA" METROID II, EN UNA DESLUBRANTE PRODUCCIÓN PARA 3DS QUE SALDRÁ A LA VENTA EL 15 DE SEPTIEMBRE

Los rumores acerca de un Metroid facturado por MercurySteam circularon durante los últimos años entre la comunidad de desarrolladores de nuestro país, hasta el punto de que el propio estudio madrileño tuvo que desmentir tales informaciones en septiembre de 2016. Casi un año más tarde, aquel rumor acabó haciéndose realidad en el E3, cuando Nintendo anunció por sorpresa el inminente lanzamiento de *Metroid: Samus Returns*, para 3DS.

Bajo la supervisión de Yoshio Sakamoto, uno de los diseñadores del *Metroid* primigenio de Famicom/NES y actual responsable de la franquicia, MercurySteam ha firmado esta "reimaginación" del *Metroid II* de Game Boy, para la que han vuelto a recurrir al desarrollo 2.5D que tan buenos resultados les dió en *Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate*.

Durante uno de los Nintendo Treehouse del recientemente finalizado E3 2017 pudimos ver una extensa demo del juego, en el que se combina los entornos poligonales con la mecánica 2D que los fans de Samus Aran llevaban años pidiendo, a grito pelado. Entre las principales novedades que se mostraron estaba un nuevo ataque melee, con el que Samus puede neutralizar las embestidas de la fauna del planeta SR388. Durante dicha presentación, Sakamoto desveló que dos de los músicos responsables de las melodías del mítico *Super Metroid* de SNES se han encargado del apartado sonoro del juego, que llegará a las tiendas el próximo 15 de septiembre.

Además de la edición normal, los usuarios norteamericanos podrán adquirir una edición especial que incluirá la banda sonora en CD. La edición especial europea añadirá además un código descargable para jugar en nuestras 3DS al Metroid II de GB, un pin, una caja metálica, un llavero con la forma de la Morph Ball y un libro de arte de 40 páginas. Y como guinda final, Nintendo comercializará ese mismo 15 de septiembre nos nuevos amiibos, inspirados en la franquicia, y compatibles con el juego: uno de Samus y otro de un metroid (este último con tacto blandito, además).

En la nota de prensa suministrada por Nintendo, Enric Álvarez, máximo responsable de MercurySteam, declaró que "*Metroid* es una de las franquicias más reconocidas de Nintendo y estamos muy honrados de colaborar con ellos en la última entrega de la saga de la cazarecompensas Samus Aran. Nuestra colaboración con Nintendo dará a los jugadores de todo el mundo la oportunidad de jugar esta fantástica aventura de una manera completamente diferente a lo que se había visto hasta ahora".

Sin duda, una gran noticia para los fans de la franquicia y para el desarrollo español. Y lo mejor es que podremos ver el resultado en apenas un par de meses. Más nos valdrá ir reservando la edición especial, para evitarnos luego un disgusto...







» La carátula de *Metroid: Samus Returns* es un homenaje al *Metroid II* de Game Boy en el que se inspira.

UN SELLO CON MUCHA HISTORIA

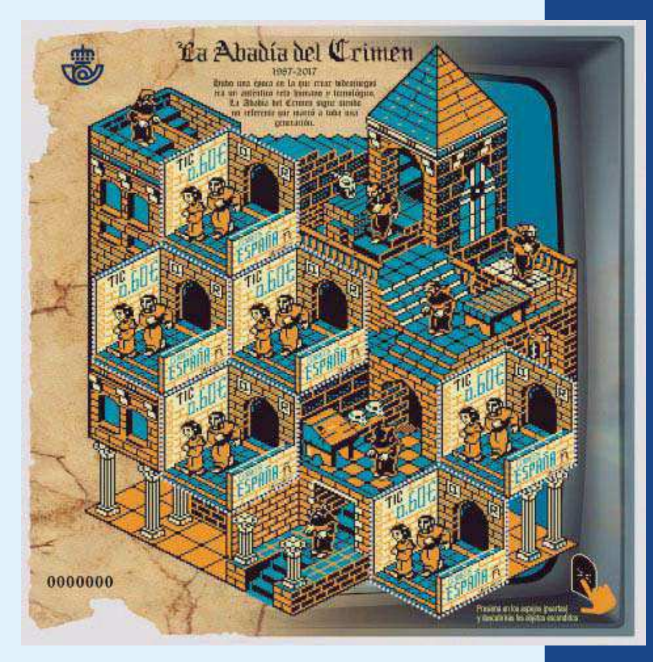
EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA DEL SOFT ESPAÑOL RECIBE POR FIN SU JUSTO HOMENAJE

Primero fue la sorpresa, luego la histeria por hacerse con un sello y por último entró en juego, como no, la especulación. Las gestiones de la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásicas), incansables a pesar de las primeras negativas por parte de la Comisión Filatélica del Estado, han hecho posible el lanzamiento, por parte de Correos, de un sello conmemorativo de *La Abadía del Crimen*, la obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán.

El 8 de mayo arrancó la emisión de esta espectacular lámina (en una tirada de 180.000 pliegos) que contiene seis sellos con tinta termocrómica. ¿Y qué función cumple la tinta de marras? Lo comprobaréis al posar un dedo sobre el espejo que hay en cada sello: veréis aparecer seis de los objetos que llegábamos a utilizar en el juego original. Sin duda, un detalle genial para un lanzamiento filatélico sin precedentes en nuestro país, y que ha llevado a hordas de cuarentones a asediar las sucursales de Correos de toda España.

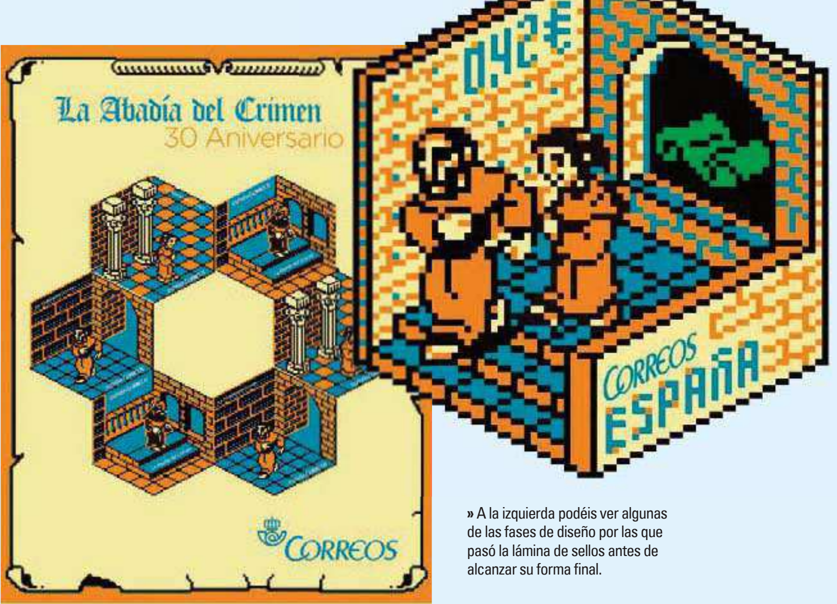
En la página web de la AUIC (*www.auic.es/historia-de-un-sello/*) podréis descubrir la maravillosa historia que se oculta tras la creación de este sello, que partió, como no, de un diseño de Juan Delcán, el grafista original del juego. Su idea pasó después por las manos de otro genio, Manuel Pazos (uno de los responsables del remake de *La Abadía del Crimen* del que dimos buena cuenta en el Nº 17 de Retro Gamer), hasta dar forma al sello que podéis ver a la derecha de estas líneas.

¿Cómo? ¿Que aún no has ido a Correos a por el tuyo? Aunque los especuladores se han puesto las botas multiplicando el precio original de la lámina (3,60 euros), aún deberías estar a tiempo de hacerte con una de las 180.000 láminas.



» La lámina se compone de seis sellos. En cada uno de ellos hay un espejo que reaccionará al calor de nuestros dedos, mostrando un objeto. Ojo a la encantadora transición del papiro al ordenador que aparece al fondo.





» A la izquierda podéis ver algunas de las fases de diseño por las que pasó la lámina de sellos antes de alcanzar su forma final.

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES



» Los tres primeros jugadores que logren desbloquear todos los trofeos/logros del juego podrán llevarse a casa un cartucho NES con el menú de músicas de *A Hole New World*. Nosotros tenemos uno y sencillamente alucinante.







A HOLE NEW WORLD: UNA JOYA MADE IN CÁDIZ

MAGIA Y PLATAFORMAS PARA PC, MAC, XBOX ONE Y, MUY PRONTO, PLAYSTATION 4.

En RetroGamer no solemos dar cabida a lanzamientos actuales, pero el caso de *A Hole New World* es especial. En primer lugar porque su estética, música y mecánica nos devuelven a los mágicos años de la NES (aunque con unos gráficos bastante más vitaminados de lo que era capaz la venerable consola de Nintendo). Y segundo, porque esta maravilla no procede de Japón o Estados Unidos, sino que ha surgido desde Cádiz, y ha acabado arrasando en Kickstarter y Steam hasta desembarcar en Xbox One y PlaStation 4.

A Hole New World nació en 2014, en la Ludum Dare 30, pero fue creciendo y creciendo hasta convertise en un título de hechuras comerciales, con una mecánica deudora de clásicos como *Castlevania* y *Ghosts'n Goblins*. La gran diferencia del juego de Mad Gear Games es que caer en un pozo no supone la muerte, sino seguir jugando en un plano invertido, al estilo de lo que sucedía en *Castle of Illusion* o *Strider*. Una peculiaridad que explotaremos para esquivar obstáculos, lograr un impulso extra en los saltos y duplicar la ya de por sí extensa exploración de los escenarios.

Mad Gear Games ha tardado en cocinar el juego, pero lo ha hecho cuidando hasta el mínimo detalle. No solo han incluido un estupendo filtro CRT para recrear el aspecto de un juego de época, sino que nos permiten elegir entre dos clases de bandas sonoras, una "de estilo NES "y otra "de SNES". Por cierto, las tres primeras personas que desbloqueen todos los trofeos/logros del juego se llevaran un cartucho de NES, perfectamente ejecutable en la consola, con el menú de músicas del juego. Si os gustan los arcades clásicos, no os perdáis esta maravilla.





» Game Press traerá a España los fantásticos libros de Hardcore Gaming 101, abriendo fuego con el tomo dedicado a *Castlevania*.

» *Sensei* recoge las entrevistas que Luis García Navarro hizo a grandes nombres de la industria japonesa, desde Toru Iwatani hasta a Suda 51.

» *Héroes de Silicio* nos explica la relación entre nuestros videojuegos favoritos con la literatura y la milología clásica.

» *Final Round: El Legado de Street Fighter* repasa todo lo que ha dado los primeros 30 años de la saga de lucha de Capcom.

» Por fín ya podemos disfrutar de *Console Wars* en castellano. Sin duda el mejor libro que se ha escrito sobre la industria del videojuego de los años 90.

UN PÓKER LITERARIO QUE TE DARÁ MUCHO JUEGO

CINCO LANZAMIENTOS EDITORIALES QUE NO DEBERÍAS PERDERTE...

Desde que os mostramos algunos de los mejores libros editados en España sobre Retro, en el N° 18 de Retro Gamer, las librerías se han vuelto a ver invadidas por nuevos lanzamientos sobre el glorioso pasado de la industria del videojuego. Tres de ellos corren a cargo de Héroes de Papel. La editorial sevillana no para y nos lanza un triple combo, encabezado por uno de los libros que más ansiábamos ver en castellano: *Console Wars*.

El magistral libro de Blake J. Harris desgrana, como si fuera una novela, la guerra sin cuartel que entablaron Sega y Nintendo a principios de los 90 y cómo surgió un nuevo jugador, Sony, que alteraría para siempre el orden mundial. Publicidad agresiva, jugadas maestras, errores garrafales, triquiñuelas empresariales, traiciones... *Console Wars* sorprenderá incluso a aquellos que creen conocer todos los trapos sucios sobre la industria. Un libro que pronto dará pie a un largo de ficción y un documental y que podréis disfrutar en vuestra casa, por la patilla, si os suscribís a Retro Gamer.

En *Final Round: El Legado de Street Fighter*, Joaquín Relaño Gómez nos desgrana, con todo lujo de detalles, los 30 primeros años de vida de la popular franquicia de lucha de Capcom, incluyendo todo el merchandising que se generó a su alrededor, los cómics, el anime y, por supuesto, la película de Van Damme.

El título del lanzamiento más reciente de Héroes de Papel no puede ser más revelador. En *Sensei: Diálogos con Maestros del Videojuego Japonés* Luis García Navarro entrevista a titanes de la industria, desde Toru Iwatani (el creador de *Pac-Man*) hasta Tomohiro Nishikado (padre de *Space Invaders*), Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*), Naoto Oshima (creador de Sonic) o Masamitsu Niitani (fundador de Compile). Un tesoro de 328 páginas, disponible desde el 23 de junio.

Tras debutar como sello con el estupendo *Mega Drive Legends*, la editorial Game Press nos ofrece ahora *Héroes de Silicio: Una Cosmología del Videojuego*, en el que el profesor Carlos Gracia nos explica las conexiones entre los videojuegos con la literatura de aventuras y la mitología clásica, mientras repasa el catálogo de algunas de nuestros ordenadores y consolas favoritos.

Game Press acaba de anunciar, además, el próximo lanzamiento en España de la edición en castellano del libro de Hardcore Gaming 101 sobre *Castlevania*. La prestigiosa web norteamericana lleva un par de años editando unos fabulosos libros que rinden honores, con toneladas de información, al legado de Sega, Taito, Konami, Data East... Por fin podremos disfrutar de ellos en nuestro idioma, y empezaremos a lo grande, con un tomo que repasa el origen de *Castlevania* y sus numerosas entregas. Ahí es nada.

LA HISTORIA DE...

STAR W[ARS]
ROGUE SQ[UADRON]

Todos queríamos ser pilotos, ya sea imperiales o rebeldes, tras ver Star Wars, y Factor 5 y LucasArts lo hicieron posible con esta mítica saga. Os contamos cómo se gestó la entrega original y sus secuelas

Emocionados con la revitalización de *Star Wars,* tras la compra del imperio Lucas por parte de Disney, es fácil olvidar que la segunda mitad de los 90 también fue una época repleta de magia para el fan galáctico. La trilogía original fue remasterizada y George Lucas estaba inmerso en la producción de la primera precuela de la saga, *Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma.*

Al margen de las reediciones de las películas y la promesa de conocer el origen de Darth Vader, los seguidores de *Star Wars* aguantaron el tipo gracias a multitud de videojuegos, algunos mediocres, otros extraordinarios, basados en la saga galáctica. Joyas como *Dark Forces* o la serie *X-Wing* arrasaron tanto en ventas y crítica, aunque los que no podían permitirse un buen PC también pudieron resarcirse, y de qué manera, con el extraordinario *Rogue Squadron,* un juego que, curiosamente, estaba inspirado en cierto clásico de LucasArts ajeno al universo Star Wars.

"Estábamos fascinados por los motores que generaban entornos 3D en tiempo real desde principios de los ochenta, después de ver *Rescue On Fractalus,*" nos explica Julian Eggebrecht, co-fundador de Factor 5. De hecho, ambas compañías habían hecho algunos avances con una secuela titulada *Return To Fractalus* para Amiga, a finales de los ochenta, antes de asumir que el hardware de Commodore no era capaz de asumir las ambiciones del proyecto. "Hacia 1994 era evidente que la primera generación de consolas diseñadas para crear entornos 3D ofrecían la combinación exacta de tecnología para volver a poner en marcha el proyecto, así que firmamos un nuevo contrato con LucasArts para crear *Return to Fractalus,*" añade Julian. "El destino quiso que justo en aquel momento Lucas firmara un acuerdo para crear tres juegos exclusivos de *Star Wars* para la flamante Nintendo 64. Llevábamos ya tiempo suplicando para que nos dejaran usar la franquicia, así que Jack Sorensen, por entonces presidente de la compañía, nos dió luz verde y pude cumplir mi deseo de convertir el proyecto *Fractalus* en un juego de *Star Wars.*"

El equipo también encontró la inspiración en *Shadows Of The Empire,* uno de los cartuchos de lanzamiento de N64, que tenía elementos bastante impresionantes. "Todo el mundo recuerda el nivel de Hoth, a bordo del snowspeeder, como uno de los momentos más divertidos de aquel cartucho. La consigna inicial fue tomar aquello y expandirlo," nos explica Ryan Kaufman, ex-empleado de LucasArts. Un concepto que se

» [PC] Aunque ofrecía por defecto la cámara en 3ª persona, la vista de cabina daba un subidón de aúpa. Era como estar en las películas.

WARS® QUADRON™



» [PC] Algunas misiones requerían escoltar a una nave aliada, casi siempre peor armada que nosotros.

desmarcaba bastante de los simuladores de combate de *Star Wars* lanzados hasta entonces. "Nunca se tuvo en consideración la idea de hacer un *X-Wing* para consola", confirma Ryan. "La franquicia *X-Wing* lo estaba haciendo realmente bien en PC. Pero creo que acertaron al hacer de *Rogue Squadron* algo más accesible, destinado a los usuarios de consola".

Las dos compañías se repartieron la tarea, cada una al frente de diferentes aspectos del juego. "Factor 5 hizo el motor, trabajando muy de cerca con Nintendo para optimizar el uso de la N64, creando la música y la génesis del proyecto," nos explica Ryan. "LucasArts trabajó estrechamente con ellos, para asegurarse de que el proyecto fuera fiel al universo *Star Wars*", uno de los roles que Ryan cumplió durante el desarrollo. "Desempeñé la tarea de diseñador de niveles, tras haber trabajado en *Outlaws* y *Jedi Knight*," continúa. "No sabía mucho sobre simuladores de vuelo, pero sabía como diseñar un nivel que encajara perfectamente en la historia."

"Mi objetivo era hacer de *Rogue Squadron* un juego de acción, de entorno abierto, basado en las películas, pero LucasArts nos limitó el uso de la licencia," rememora Julian. "No nos iban a permitir mezclar contenido original con las batallas de las películas, teníamos que mantenernos fieles a nuestro propio argumento." Para poder solventar esto, pensaron ▶

EL EQUIPO ROGUE



JULIAN EGGEBRECHT
Productor, *Rogue Squadron*
Director, *Rogue Leader* y *Rebel Strike*



MIKE KEITH
Ingeniero de software, *Rogue Leader* y *Rebel Strike*





RYAN KAUFMAN
Diseñador de niveles/ guionista, *Rogue Squadron*

CHRIS CRAWFORD
Dtor. de diseño de misiones, *Rogue Leader* y *Rebel Strike*





JAMIE UHRMACHER
Dtor. de diseño de misiones, *Rogue Leader* y *Rebel Strike*



▶ en adaptar elementos de las novelas de *X-Wing*. "Mark Haigh-Hutchinson había recopilado un puñado de interesantes misiones de *Rogue Squadron*" [NdT: Se tradujo como *El Escuadrón Rebelde* en la novela editada en España por la editorial Martínez Roca]. "Íbamos a encarnar a uno de sus miembros, tras los sucesos de *El Retorno del Jedi*. Esa es la razón de por qué se incorporó la misión en Mon Calamari. Si la memoria no me falla, fue algo que sucedió en los libros o los cómics."

Sin embargo, recuperar aquellas historias del Universo Expandido pasó a un segundo plano, para darle al juego un mayor atractivo comercial, con el objetivo de llenar el vacío entre las diversas películas, como recuerda Ryan. "Cuando Kevin Schmitt (lead level designer) y yo nos incorporamos al proyecto, presionamos a Mark para convertir a Luke Skywalker en el personaje principal, y ubicar las misiones entre *Una Nueva Esperanza* y *El Imperio Contraataca*. Le gustó la idea. Aquel enfoque no había sido factible en años anteriores, pero las consolas de la era de N64 tenían la potencia suficiente para ofrecer experiencias *Star Wars* totalmente inmersivas. En lugar de simples productos relacionados con la franquicia podríamos crear juegos capaces de ganarse, por derecho propio, su lugar dentro de la historia de *Star Wars*.

Con el marco ya elegido, era el turno de afianzar las sensaciones que ofrecería el juego. "Nuestro diseño básico partía de mi concepto de cómo debía ser un juego 3D de *Star Wars*, y el referente era la recreativa Atari de 1983", explica Julian. "Quería unir la mecánica de mundo abierto de *Rescue On Fractalus* con la alucinante sensación 'de película' que ofrecía el *Star Wars* de Atari." Sin embargo, esto acabó convirtiéndose en una tarea bastante complicada para el equipo de programación. "Al principio fue bastante difícil crear una buena sensación de pilotaje. Hay mucha diferencia entre diseñar el control de un snowspeeder y el de un X-wing", recuerda Ryan. "Esto atormentó bastante a Mark. Trabajó muy duro, a menudo todo el día, para traernos sucesivas demos, con la esperanza de haberlo conseguido: y nosotros acabábamos negando con la cabeza, mientras le decíamos 'lo siento tío, no funciona'. Pero no desfalleció y al final logró algo realmente especial."


» [PC] ¿Quién no soñó con pilotar un snowspeeder tras ver por primera vez *El Imperio Contraataca*?

No fue el único desafío al que tuvo que enfrentarse el equipo. La N64 no tenía problemas al mostrar gráficos 3D, pero programar el movimiento 3D fue algo completamente distinto. "El otro gran problema fue la IA enemiga: no lograban volar de manera independiente. Calcular las rutas de vuelo en tiempo real requería mucha potencia de procesamiento, así que acabamos creando diversas rutas que los TIEs y otras naves enemigas pudieran seguir," resalta Ryan. "Lo creas o no, la mayoría de las naves enemigas seguían unas rutas previamente marcadas. Solo unas pocas volaban de manera autónoma. ¡Y tampoco es que fuera muy divertido derribarlas! Acostumbrados a crear escenarios en los que los enemigos tuvieran una IA contundente, tuvimos que ajustar a conciencia los combates."

En los momentos finales del desarrollo se toparon con otro problema: no habían desarrollado el juego para una N64 estándar. "Tuvimos el error de desarrollar el juego con la expansión de memoria insertada en la consola, y no limitamos el acceso a dicha expansión a los artistas. Cuando llegó el momento de finiquitar el producto, temimos no poder comprimirlo todo en los cuatro megabytes que tenía una N64 normal", admite Julian.

> **"Nos dieron el OK para incluir el Naboo Starfighter como extra"**
> Julian Eggebrecht

Mientras afrontaban la posibilidad de haber desarrollado un juego que iba más allá de las capacidades de la consola, LucasArts y Factor 5 intentaron dos soluciones, de manera simultánea. "Mientras trabajábamos de manera desesperada con diversas técnicas de compresión, intentamos convencer a Nintendo de que aquel problema podría convertirse en algo positivo si comercializaban la expansión de memoria. No habían barajado aquella posibilidad, porque dicha expansión se había creado para el 64DD, y no tenían planes de venderla por separado." Afortunadamente para el equipo de *Rogue Squadron*, acabaron recibiendo ayuda por parte de otros desarrolladores. "Por suerte, el equipo que estaba creando *Turok 2* para Acclaim estaba pasando por las mismas dificultades con la memoria, y había trasladado a Nintendo la misma petición. Esto hizo que Nintendo acabara cediendo. A pesar de todo, el equipo logró comprimir *Rogue Squadron* en la N64 estándar, y los propietarios del Expansion Pak pudieron disfrutar de una experiencia mejorada en forma de modo en alta resolución.

EL HANGAR GALÁCTICO

Algunas de las icónicas naves de Star Wars que podías llegar a pilotar en la saga Rogue Squadron…

T-47 AIRSPEEDER
ROGUE SQUADRON/ ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

X-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

A-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

HALCÓN MILENARIO
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/ REBEL STRIKE

JEDI STARFIGHTER
REBEL STRIKE

Y-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

SLAVE 1
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

B-WING
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

» [GameCube] Para proteger las plataformas de gas de Bespin era imprescindble neutralizar la artillería imperial.

A pesar de las dificultades, Ryan recuerda cómo sus colegas del otro equipo aún encontraban tiempo para divertirse. "Los tíos de Factor 5 eran de la vieja escuela. Para ellos era necesario incluir elementos desbloqueables. Por supuesto, en cuanto el equipo de LucasArts se enteró de aquello, no dudaron en sumarse a la fiesta. Yo cree el nivel de Beggar's Canyon y el nivel de bonus de Hoth. Y Jeff Kung desarrolló el nivel de la Estrella de la Muerte: ¡fue como cumplir un sueño de la niñez!". Sin embargo, un secreto destacó sobre los otros. "Al final del ciclo de producción nos dieron el OK para incluir, bajo el máximo secreto, el Naboo Starfighter como nave desbloqueable. Y logramos mantenerlo en secreto hasta que la película se estrenó, nos explica un orgulloso Julian.

Star Wars: Rogue Squadron se lanzó para N64 y PC en diciembre de 1998 con un éxito descomunal. La combinación de vuelo libre y controles intuitivos ▶

TIE INTERCEPTOR
ROGUE SQUADRON
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

TIE FIGHTER
ROGUE SQUADRON ROGUE LEADER/REBEL STRIKE

TIE BOMBER
REBEL STRIKE

TIE HUNTER
REBEL STRIKE

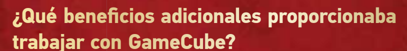
P&R: JAMIE UHRMACHER

El director de diseño de misiones nos habla sobre la creación de Rogue Leader y Rebel Strike



¿Cómo era trabajar en unos juegos de tanto presupuesto?

Rogue Leader fue el primer juego en el que trabajé. Fue una experiencia increíble, emocionante, extenuante y memorable. Éramos un equipo pequeño y estábamos ansiosos por demostrar de lo que éramos capaces. El equipo se unió bajo un espíritu competitivo para crear el mejor juego de lanzamiento de GC. Las positivas reacciones en su debut en 'Space World' nos dieron energías. Estoy muy agradecido por haber empezado mi carrera como desarrollador en aquel proyecto y con aquel equipo.



¿Qué beneficios adicionales proporcionaba trabajar con GameCube?

GameCube nos proporcionó una enorme potencia gráfica para crear los gráficos más realistas vistos en un juego de *SW* hasta la fecha. Aquel realismo fue producto del incansable trabajo de los ingenieros y artistas de Factor 5. Recurrieron a todos los trucos imaginables para llevar la GC hasta sus límites.

Al parecer el desarrollo de *Rebel Strike* fue bastante complicado ¿A qué fue debido?

El desarrollo de *Rebel Strike* tuvo sus complicaciones, pero no fue nada comparado a la curva de aprendizaje, las altas expectativas y la fecha de entrega de *Rogue Leader*. La mayoría de los problemas vinieron causados por las secciones protagonizadas por personajes [...]. Las herramientas, ya algo viejas, no lograban funcionar bien con la tecnología que añadimos, lo que unido al lento flujo de trabajo hizo que la iteración fuera lenta y repleta de dificultades.

¿Por qué se le incorporaron las secciones en tercera persona?

No queríamos lanzar un '*Rogue Leader: Más Misiones*'. El equipo pensaba que una buena secuela debía ofrecer un tercio de lo mismo, un tercio de mejoras y un tercio de novedades que fue, en este caso, las secciones en tercera persona. Además, en los títulos anteriores el jugador tenía una conexión con la nave, no con el piloto. Así que dichas secciones se crearon para completar la fantasía de encarnar a Luke, Han y Leia.

¿Crees que el juego aguanta una revisión?

Las secciones 'a pie' eran lo más flojo del juego. No han aguantado bien el paso del tiempo,



» [GameCube] Las críticas hacia *Rebel Strike* se centraron sobre todo en las fases 'a pie'. Eran lo más flojo del juego.

especialmente si los comparas con otros shooters en 3ª persona como *Gears Of War*. Además, el modelado de personajes y sus animaciones tienden a envejecer peor en comparación a los vehículos y escenarios.

¿Qué fue lo más difícil de solventar desde el punto de vista de la mecánica?

Subestimamos la curva de aprendizaje a la hora de crear un shooter con personajes en tercera persona. La mayoría del equipo tenía poca experiencia en el género y elegimos los peores juegos como referentes. Las primeras versiones se inspiraban en *Robotron*, con una vista cenital y hordas de enemigos. La cámara cenital no recreaba el look cinematográfico de *Star Wars*. Y masacrar a cientos de Stomtroopers habría desentonado también. *Devil May Cry* fue otra fuente de inspiración para los controles, el combate y el aspecto cinematográfico.

¿Por qué se incorporaron las misiones de *Rogue Leader* en el multijugador?

Un tercio de una buena secuela debería estar dedicado a mejorar el original, y creo que esa mejora fue la campaña en cooperativo de *Rogue Leader*. Aquellas misiones incorporaban un jugador adicional, una nueva IA y mejoras gráficas.

¿Por qué crees que la saga sigue siendo tan popular entre los jugadores?

Los combates entre naves eran el corazón de *Star Wars*. Y *Rogue Squadron* ofreció combates espaciales accesibles con gráficos de película. Es fácil de aprender pero difícil de dominar. Los vehículos de *Star Wars* no han envejecido tanto como los gráficos de los personajes, por lo que aguantan perfectamente el tipo, incluso hoy en día.

LAS LÍNEAS ENEMIGAS

Una selección de los conflictos más memorables que tuvieron lugar en la saga Rogue Squadron…









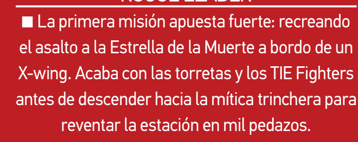




LA ESTRELLA DE LA MUERTE

ROGUE LEADER

■ La primera misión apuesta fuerte: recreando el asalto a la Estrella de la Muerte a bordo de un X-wing. Acaba con las torretas y los TIE Fighters antes de descender hacia la mítica trinchera para reventar la estación en mil pedazos.



















PERSECUCIÓN EN SPEEDER BIKE

REBEL STRIKE

■ La escena más icónica de *El Retorno del Jedi* también fue una de las más divertidas del juego. Acaba con los Stormtroopers sin perder nunca de vista lo que tienes enfrente… o podrías comerte un árbol.

DESERCIÓN EN CORELLIA

ROGUE SQUADRON

■ En esta misión tendrás que defender una ciudad del acoso de los TIE Bombers, en uno de los escenarios más impresionantes del juego. Han Solo se dejará caer con el Halcón Milenario para echarte una mano.





























VENGANZA EN KOTHLIS

ROGUE LEADER

■ Esta misión te permitirá derribar nada menos que un destructor imperial, tras liquidar a su corte de TIE fighters y luego a los AT-AT (con el cable de marras, por supuesto).





ASALTO EN KILE II

ROGUE SQUADRON

■ Tras defender y rescatar, mucho y bien, esta misión te permitirá desfogarte localizando diversos objetivos para su destrucción. Eso sí, procura maniobrar bien entre tanto cañón o acabarás con el Y-Wing hecho chatarra.

> **"el juego se construyó alrededor del hardware"**
> **Julian Eggebrecht**

convirtieron el juego en una absoluta delicia, con una gran variedad de misiones que iban desde proteger objetivos aliados hasta las típicas misiones de buscar y destruir.

Además el juego era una proeza técnica: muy pocos títulos de N64 se le podían comparar a nivel gráfico. El éxito de ventas superó las expectativas del equipo. "Lo lanzamos cuando la gente aún tenía fresco el reestreno de la trilogía en cines y todos estaban emocionados con el *Episodio I*," explica Julian. "El juego acabó siendo el título de *Star Wars* con más exito desde hacía años".

Por supuesto, no tardaron en ponerse en marcha los planes para preparar una secuela, y LucasArts no tardó en abandonar los planes iniciales de situar la secuela de *Rogue Squadron* en el universo de la nueva trilogía. "Tras el éxito de *Rogue Squadron*, LucasArts no dió carta blanca para hacer todo lo que quisiéramos", nos comenta Julian. Y no fue la única en tomar nota del éxito del juego. "Nintendo nos contactó y nos invitó a conocer al equipo de diseño del hardware de GameCube, después de ver lo que habíamos hecho con Rogue Squadron en N64," añade. Nuestro jefe de tecnología, Thomas Engel, se estudió el chipset a conciencia [...]. El siguiente juego se construyó alrededor del hardware y parte del hardware alrededor del propio juego".

Aquello parecía el escenario soñado, pero a pesar de todo *Rogue Squadron II: Rogue Leader* se desarrolló bajo algunas limitaciones importantes. La lista de mejoras era larga pero el tiempo para llevarlas a cabo era limitado. "Frame-rate, detalles, controles, música, efectos de sonidos, llámalos como quieras. Y por supuesto, quería llevar a cabo mi plan inicial de recrear las escenas de las películas, alternando entre el material original con el de los films," explica Julian. "*Rogue Leader* se construyó alrededor de todas aquellas sugerencias, pero solo contamos con un breve periodo de desarrollo: nueve meses. Tuvimos que escoger bien lo que sería factible en ese plazo de tiempo." El antiguo miembro de Factor 5 Chris Crawford se unió al equipo durante el desarrollo del juego y aún recuerda la presión. "Iba a ser un título de lanzamiento y no nos quedaba mucho tiempo", nos confirma. "Sabíamos que era importante para la plataforma y crítico para nosotros, como estudio, lanzar algo grandioso y a tiempo. Creo que cada uno de los miembros del estudio se presionó a mismo para crear el mejor juego de *Star Wars* posible."


» [GameCube] *Rogue Leader* dejó a prensa y público con la boca abierta, gracias a sus gráficos 'de película'.


» [GameCube] Factor 5 fue capaz de plasmar batallas espaciales tan monumentales como esta. La GC parecía poder con todo.

» [GameCube] *Rogue Leader* nos permitió realizar nuestro sueño de la infancia: tirar abajo un AT-AT mediante el cable de marras.

A pesar de afrontar un calendario tan ajustado, la combinación de potencia tecnológica y un equipo que conocía bien dicha tecnología dio como fruto un juego impresionante. "No se le suele mostrar a GameCube el respeto que merece desde un punto de vista tecnológico. Era una máquina muy potente y fue una delicia trabajar con ella", nos dice Mike Keith, antiguo componente de Factor 5. "Recuerdo un día en el que nos agolpamos en el despacho de Holger [Schmidt] para ver la secuencia de las naves en órbita a Yavin. Era increíble. Se me erizaron los pelos de la nuca y hasta se me humedieron los ojos."

¿Cómo lo hicieron posible? "Uno de los aspectos por los que el juego lucía tan bien se debió a que Thomas y yo nos habíamos centrado en la iluminación en tiempo real de las cinemáticas, en los últimos momentos de la N64, y sabíamos exactamente lo que necesitábamos para recrear a la perfección el look de SW, " explica Julian. "Otros equipos estaban muy por detrás en cuanto a mapping, sombras dinámicas, etc... cosas que ya mostraba *Rogue Leader* [...]."

Chris también quedó muy impresionado por el poderío de GameCube. "A nivel visual pudimos dotar al juego de un nivel de detalle impresionante, tanto en objetos gigantescos como los destructores imperiales como en otros más pequeños, como las naves", nos explica. "Al principio del todo el equipo creó un destructor con un aspecto impresionante tanto de cerca como a distancia, manteniéndose con un buen ratio de FPS sobre el hardware del prototipo. Me quedé alucinado ante lo que se podía hacer con aquella tecnología. No solo pudimos renderizar más enemigos al mismo tiempo, sino que estos además podían tener un comportamiento mucho más sofisticado," añade. "Los TIE Fighters de *Rogue Squadron* seguían unas rutas prefijadas. Con GameCube pudimos dotar a los enemigos de una IA que les les permitía perseguir al jugador y volar en distintas formaciones. Utilizamos la misma IA para que los jugadores pudiesen dirigir a sus naves de apoyo, ya sea para adoptar una formación o atacar diversos objetivos. Esto posiblemente habría sido posible en la anterior generación, pero a la escala y con el mismo frame rate que permitía GameCube."

La potencia adicional creó nuevos desafíos en cuanto al diseño del juego, debido particularmente a unos escenarios mucho más grandes. "Era bastante fácil perderse en el espacio, así que trabajamos duro en sistemas que les ayudaran a evitar ese problema. Eran unos tiempos en los que la mayoría de los jugadores seguían teniendo dificultades con las 3D", explica Mike. "Encontrar formas no frustrantes de dirigir a los jugadores hacia sus objetivos fue complicado, al igual que orientar a la gente en los niveles que transcurrían en el espacio," coincide Chris. "Siempre intentamos ofrecer un campo de visión lo más claro posible, para que los jugadores

SECRETOS DE LOS JEDI

Cada uno de los tres juegos de Rogue Squadron escondía un buen número de secretos, accesibles a través de los passwords del menú de opciones. Estos son nuestros cinco favoritos...



NABOO STARFIGHTER

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ El secreto mejor guardado de la historia de N64, ya que pasaron meses hasta que se desveló. Para conseguir esta nave del *Ep I*, introduce HALIFAX? seguido de !YNGWIE!, y elige una misión que no sea de Snowspeeder. Encontrarás el Naboo Starfighter a la izquierda del X-wing.



TRINCHERA DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ WOISTHAN desbloquea esta misión. "Jeff Kung descubrió que los mapas topográficos que usábamos para crear niveles no podían superar un cierto tamaño," revela Ryan. "No tenía espacio para crear una trinchera tan larga, así que añadió esquinas"



MISIÓN AT-ST

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ "Recuerdo atormentar muchísimo a la gente de Factor 5, pidiéndoles que incluyeran un AT-ST para pilotar," recuerda Ryan. "Me dijeron un millón de veces que no era posible, y como los viejos zorros que eran, lo metieron en forma de secreto". Introduce CHICKEN para desbloquearlo.

EL BUICK

¡EN LOS TRES JUEGOS!

■ Por alguna extraña razón, el Buick Electra 225 del diseñador de sonido Rudolf Stember se convirtió en un extra recurrente en la saga *Rogue Squadron*. KOELSCH lo desbloquea en *Rogue Squadron*, !ZUVIEL! y luego !BENZIN! lo hace en *Rogue Leader*, y AXCBPRHK seguido de WHATTHE? funciona para desbloquearlo en *Rebel Strike*.

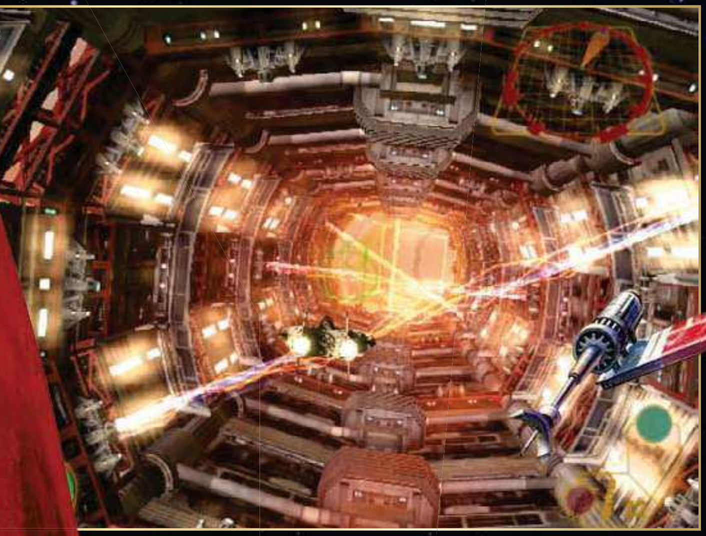




RECREATIVAS CLÁSICAS

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

■ Las tres recreativas de Atari están escondidas en *Rebel Strike*. Para desbloquear *Star Wars*, introduce RTJPFC!G y luego TIMEWARP. *Empire* se desbloquea con H!F?HXS y luego KOOLSTUF, y *Jedi* con !?ATH!RD y posteriormente GAME?YES.



» [GameCube] Las misiones ponían a prueba tu puntería...y tu habilidad como piloto.

▶ no tuviesen que recurrir constantemente al HUD. Por ejemplo, en la misión de la Emboscada en el Corredor de Ison, el nivel transcurre entre un enorme convoy de naves, con un fondo nebuloso. Esto se hizo para facilitar a los jugadores su situación dentro del nivel".

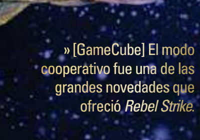
La potencia de la CPU dotó de mayor autonomía a los enemigos, pero no era una garantía para ofrecer una mecánica divertida, como explica Chris. "Hacer que los enfrentamientos fueran divertidos sin ser demasiado difíciles fue también un desafío. Incluso teniendo nuevas herramientas de IA con las que jugar. Gastamos una buena cantidad de tiempo en marcar rutas para los enemigos y señalar a la IA cuándo debía seguirlas y cuándo podía ir por libre para atacar a los jugadores."

Aunque suene increíble, había diversos equipos en LucasArts trabajando en un juego similiar, *Star Wars: Starfighter*, sin que tuvieran noticia del desarrollo de *Rogue Leader*. Cuando se enteraron no tardaron en surgir fricciones, como recuerda Julian. "Incluso intentaron acabar con *Rogue Leader* para evitar que nuestro juego le hiciera sombra a *Starfighter*, y casi lo consiguen debido a que Microsoft le ofreció a LucasArts diversos incentivos si trasladaban el desarrollo de *Rogue Leader* a Xbox. Fueron cuatro meses realmente duros para nosotros, ya que como partners tecnológicos de Nintendo, nos pilló en mitad del fuego cruzado".

Afortunadamente, el juego sobrevivió para convertirse en una auténtica joya. Con sus impresionantes gráficos, un diseño impecable y la excelente recreación de las



» [GameCube] La incorporación de segmentos "a pie" en la tercera entrega no entusiasmó a nadie. Podían habérselo ahorrado.



» [GameCube] El modo cooperativo fue una de las grandes novedades que ofreció *Rebel Strike*.

> **"Solo queríamos recrear la emoción que sentimos de niños"**
> **Chris Crawford**

mejores secuencias de las películas, *Rogue Squadron* se convirtió en el cúspide de la trilogía. Cuando se lanzó en noviembre de 2001 fue aclamado por toda la crítica y se convirtió en el juego third party más vendido de la primera oleada de lanzamientos de GameCube. Cuando la consola de Nintendo se distribuyó por fin en Reino Unido, en mayo de 2002, *Rogue Leader* se convirtió en el primer título third party en liderar la lista de ventas durante el lanzamiento de una consola.

Viniendo del mismo equipo, la misma plataforma y el añadido de la experiencia adquirida, *Rogue Squadron III: Rebel Strike* tenía todas las papeletas para convertirse en un clásico instántaneo. Pero en realidad acabaría convirtiéndose en la oveja negra de la trilogía. "Con *Rebel Strike* mordimos más de lo que podíamos tragar", se lamenta Mike. "Teníamos por delante 18 meses de desarrollo y pensamos: 'Teniendo en cuenta el poco tiempo que nos dieron para crear *Rogue Leader*, imagina todo lo que podríamos añadir ahora'".

Aunque *Rebel Strike* incluia la misma acción que tan buenos resultados había dado en los juegos anteriores, también introdujo las polémicas misiones a pie. "Eran lo más flojo del juego, un notable error, a lo que se unía la sensación de que *Rebel Strike* estaba compuesto por 'las sobras', ya que *Rogue Leader* se había quedado con las escenas más icónicas", revela Julian. "Cuando intentas



» [GameCube] Las entregas de la saga iban a ser reunidas en un único lanzamiento para Wii, pero por desgracia fue cancelado.

añadir algo nuevo en el desarrollo de un juego tienes que ser capaz de eliminarlo si ves que no acaba de funcionar," dice Mike. "Gastamos meses intentando hacer divertidas las fases a pie, y no lo conseguimos. Deberíamos haberlas eliminado, pero ahora es fácil hablar, viéndolo con perspectiva."

La campaña decepcionó, pero el nuevo modo cooperativo era excelente, debido al hecho de que usaba las misiones de Rogue Leader. ¿Pero por qué recurrir a las viejas misiones en lugar de añadir nuevas? "Cuando creamos el documento de diseño de *Rogue Leader* incluía el multijugador cooperativo, pero debido al poco margen de tiempo que nos dieron no pudimos incluirlo", recuerda Julian. "Con *Rebel Strike* demostramos que éramos capaces de incluir *Rogue Leader* por duplicado, incorporando además unos niveles con los que los jugadores ya estaban familiarizados". Además de ser una demostración de poderío técnico, el multijugador ofreció un valor añadido considerable".

Rogue Squadron III: Rebel Strike se lanzó en octubre de 2003 con críticas positivas, aunque menos entusiastas que con las anteriores entregas. Los combates aéreos y el cooperativo fueron recibidos positivamente, al igual que la incorporación de las recreativas clásicas de *Star Wars*, pero las misiones a pie no entusiasmaron, precisamente.

Pese a cerrar la trilogía de manera decepcionante, Factor 5 y LucasArts crearon algo muy especial con la saga *Rogue Squadron*. Pocos juegos de *Star Wars* han logrado captar de manera tan notable la emoción de enfrentarnos a la flota imperial, ya sea participando en escenas icónicas de las películas como en las misiones creadas desde cero para el juego. "Su mecánica sigue aguantando bastante bien. Y la gente me menciona [*Rogue Squadron*] como uno de sus juegos favoritos de Nintendo 64, lo que me llena de orgullo" dice Ryan. "Solo quería recrear la emoción que sentimos de niños viendo

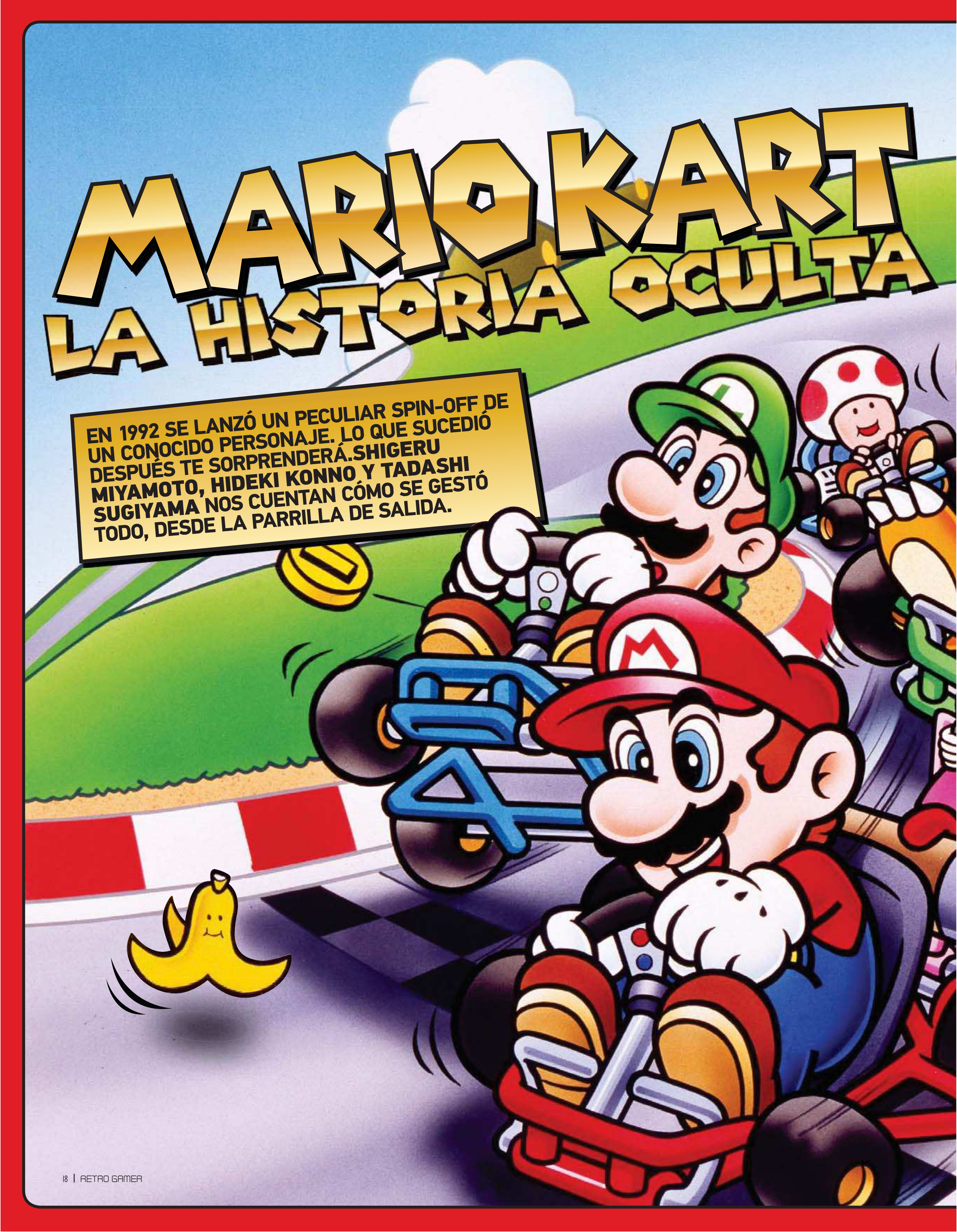


» [GameCube] *Rebel Strike* desplegó diversas mejoras gráficas, entre ellas mejores explosiones. Que nos gusta la pirotecnia, vaya.

aquellas batallas espaciales y jugando con nuestras figuras de *Star Wars*", remarca Chris. A lo que añade Mike: "Éramos un grupo de fans apasionados que trabajamos muy duro. Nuestra meta era hacer que el jugador se sintiera como Luke, y creo que lo conseguimos".

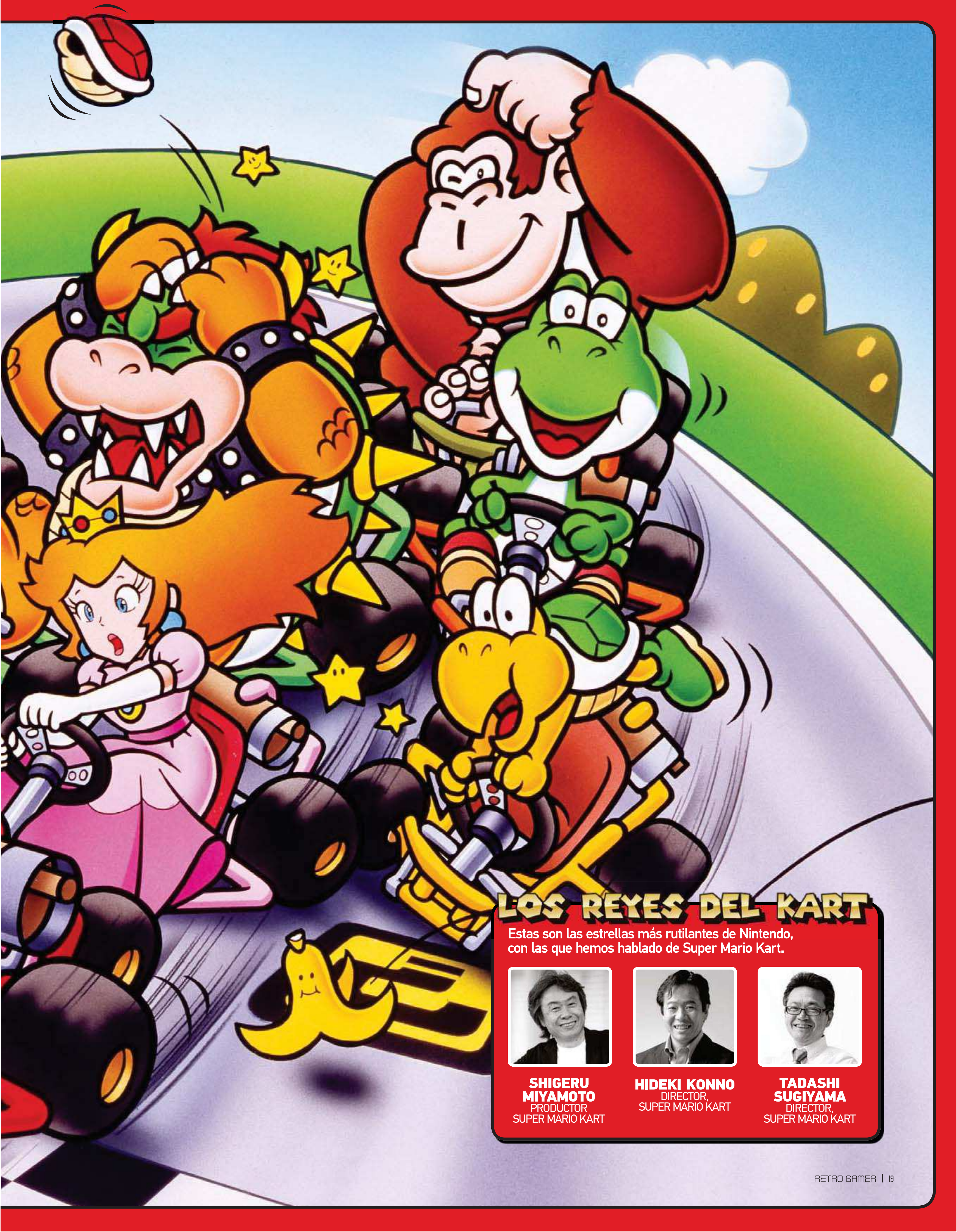
Pero para Julian, la historia de *Rogue Squadron* está inacabada. "Cuando diseñamos nuestro juego de *Star Wars* ideal era una mezcla de *Rogue Leader* y *Rebel Strike*, y de hecho llegó a existir como *Star Wars Trilogy: Rogue Squadron* para Wii," nos explica, refiriéndose a un juego, finalmente cancelado, que iba combinar las dos entregas con algunas mejoras y novedades como duelos de sable láser. "Ambos juegos se fusionaban pefectamente. El nivel de Hoth de Wii era problemente el mejor nivel de *Rogue Squadron* jamás creado, ya que fusionaba el Hoth de *Rogue Squadron* y el de *Rogue Leader* en una única, y épica misión.

"Sería agradable llegar a ver el juego publicado, como el *Rogue Squadron* definitivo," añade Julian. "Sigo manteniendo la esperanza de que eso ocurra algún día, especiamente porque desplegaba algunos de los mejores trabajos del equipo". Esta última frase nos induce a albergar 'una nueva esperanza' de que la saga *Rogue Squadron* vuelva a levantar el vuelo en un futuro próximo. *



MARIO KART
LA HISTORIA OCULTA

EN 1992 SE LANZÓ UN PECULIAR SPIN-OFF DE UN CONOCIDO PERSONAJE. LO QUE SUCEDIÓ DESPUÉS TE SORPRENDERÁ.SHIGERU MIYAMOTO, HIDEKI KONNO Y TADASHI SUGIYAMA NOS CUENTAN CÓMO SE GESTÓ TODO, DESDE LA PARRILLA DE SALIDA.



LOS REYES DEL KART

Estas son las estrellas más rutilantes de Nintendo, con las que hemos hablado de Super Mario Kart.

SHIGERU MIYAMOTO
PRODUCTOR
SUPER MARIO KART

HIDEKI KONNO
DIRECTOR,
SUPER MARIO KART

TADASHI SUGIYAMA
DIRECTOR,
SUPER MARIO KART

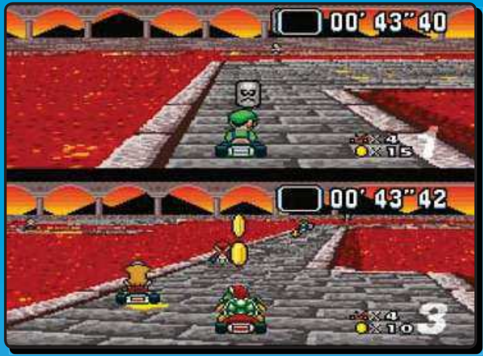
MARIO KART



» El arte de las carátulas de Super Famcom y SNES diferían ligeramente entre sí.

No es nada fácil acertar con la idea de un buen *spin-off.* La gente suele creer que alguien de *marketing* dice "¿Por qué no cogemos [Propiedad X] y hacemos un juego de [Género Y]?" y entonces los desarrolladores lo llevan a cabo. Algunas veces la idea es buena pero se malogra por mantener a toda costa alguna mecánica del juego original. Otras veces el espíritu de la franquicia inicial pierde su esencia al pasar a un nuevo género, o al desarrollador se le va mucho la cabeza y el producto final no tiene la calidad suficiente. La serie *spin-off* más querida de los videojuegos no tuvo ninguno de estos problemas porque Nintendo EAD no pensaba inicialmente crear *Super Mario Kart.*

"En el planteamiento inicial no estaban ni Mario ni los karts. Las raíces del juego están en uno de los títulos de lanzamiento para SNES, *F-Zero*", confirman el director Hideki Konno y el artista gráfico Tadashi Sugiyama. El juego de carreras futurista era la carta de presentación de la capacidades técnicas de la consola porque mostraba las posibilidades de escalado y rotación del hardware propias de la SNES, una característica conocida como Modo 7. Era un juego conocido y que marcó tendencia, pero que no tenía multijugador. "Estaba diseñado para un jugador porque



» [SNES] Hay otros peligros en la pista aparte de los que te lanzan otros corredores, como esta roca picuda.

> "No veo problema en que juegues con personajes enemigos de Mario"
> Shigeru Miyamoto

nos centramos en transmitir la sensación de velocidad y el tamaño de las carreras" explican Konno y Sugiyama. "El punto de partida de lo que acabó siendo *Super Mario Kart* fue un prototipo para una versión multijugador de *F-Zero* y, a partir de ahí, entramos en un proceso de ensayo y error para encontrar lo que podía funcionar bien".

"Se puede decir que Mario se añadió al juego de carreras como resultado de ese ensayo y error", continúan Konno y Sugiyama. "*F-Zero* muestra la carrera en un área de unas cien pantallas para crear la sensación de velocidad y la escala. Sin embargo, debido a las limitaciones del *hardware,* al dividir la pantalla para un multijugador habríamos tenido que mostrar en las carreras un área inferior a cuatro por cuatro pantallas; o sea, 16 pantallas". Es decir, el multijugador era factible, pero el precio que había que pagar para tenerlo era demasiado alto ya que suponía perder buena parte del mapa. "Intentamos crear un circuito a lo *F-Zero* con esta limitación, pero vimos que era demasiado complicado competir con un vehículo de F1; no se podía crear una pista que te diera la misma sensación de velocidad".

Como la velocidad era la característica principal de *F-Zero,* estaba claro que había que cambiar la temática del juego. "Cuando ya estábamos desesperados vimos la luz con los karts. Era la única opción que se adecuaba a estos circuitos compactos", recuerdan Konno y Sugiyama. El ritmo más lento se adecuaba mejor a unas pistas pequeñas, aunque el equipo de desarrollo tuvo que ser imaginativo con el espacio de

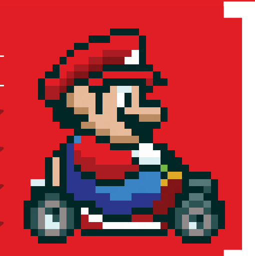
PARRILLA DE SALIDA

Guía para conocer a los ocho corredores de Super Mario Kart

MARIO

ÍTEM ESPECIAL: RIVAL:

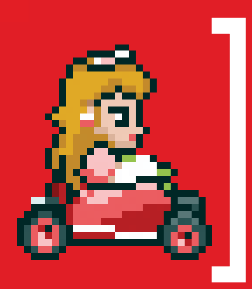
ACELERACIÓN ★★☆☆
VELOCIDAD ★★★☆
PESO ★★☆☆
MANEJO ★★☆☆



PEACH

ÍTEM ESPECIAL: RIVAL:

ACELERACIÓN ★★★★
VELOCIDAD ★★☆☆
PESO ★★☆☆
MANEJO ★☆☆☆





LUIGI

ÍTEM ESPECIAL: RIVAL:

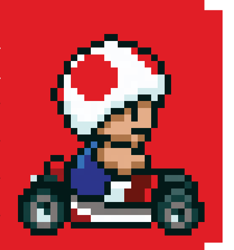
ACELERACIÓN ★★☆☆
VELOCIDAD ★★★☆
PESO ★★☆☆
MANEJO ★★☆☆



TOAD

ÍTEM ESPECIAL: RIVAL:

ACELERACIÓN ★★★☆
VELOCIDAD ★☆☆☆
PESO ★☆☆☆
MANEJO ★★★☆





» [SNES] Koopa se la juega e intenta ganar posiciones atravesando por este atajo bastante peligroso.





» [SNES] Si te encogen de tamaño te pueden aplastar, como le sucede aquí a Toad.

diseño que tenían, de 1024x1024 píxeles. "Entonces nos dimos cuenta de que los conductores, con los cascos y los trajes de carreras, eran todos iguales vistos por detrás, no se les distinguía individualmente, lo que nos planteó otro problema".

Este nuevo inconveniente tuvo una solución sorprendentemente sencilla gracias a una conocida serie. "Estuvimos dando vueltas a qué tipo de personajes serían reconocibles sin problemas cuando los vieses por detrás y decidimos probar con Mario, que es inconfundible, incluso visto por la espalda, y rápido tuvimos claro que tenía que ser él", explican Konno y Sugiyama. "Para los otros corredores elegimos a personajes de la franquicia de *Mario* que también eran reconocibles por detrás. Este fue el primer paso en la creación de *Super Mario Kart*. Sin esta limitación del *hardware* es probable que hubiera sido un juego de carreras muy diferente.

Eligieron ocho personajes. Estaba claro que tenían que estar Mario y Luigi, y también era obvio que estarían la princesa Peach, Toad y Yoshi. Pero la inclusión de enemigos como Donkey Kong Jr, Koopa Troopa y Bowser en un entorno competitivo -aunque fuera de buen rollo- era algo inesperado, ¿o no? "Es un juego que se incluye en otro género y los personajes de la serie *Mario* compiten de forma individual, así que no veo que sea nada raro. Es cierto que normalmente son enemigos -dice Konno-, pero aquí son más rivales amistosos". El diseñador del personaje de Mario, Shigeru Miyamoto, quien ejerció de productor de *Super Mario Kart,* lo explica: "Los juegos de Mario son como un cómic en el que en cada historia el personaje desempeña distintos papeles. La aparición de Mario en juegos muy diferentes se relaciona con esa tradición del cómic. Así que no veo ningún problema en que juegues con personajes enemigos de Mario o que puedas controlarlos tú". Sugiyama interviene para apuntar: "Además, aunque esos personajes sean los malos, que lo son, es difícil odiarles y creo que fue una buena idea que los usuarios pudieran jugar con ellos".

Una vez que se había definido el elenco de personajes, había que crear los circuitos en los que iban a competir con las limitaciones técnicas de espacio ya mencionadas. "Debido a las limitaciones del *hardware*, no podíamos colocar objetos propiamente en 3D", dice Sugiyama. "Así que dividimos el terreno en diferentes tipos: asfalto, tierra, madera, piedra y agua e hicimos que fueran diferentes cambiando sus valores de resistencia". De esta manera se logró que fueran muy variados; por ejemplo, nadie confundiría el hielo de Lago Vainilla con el barro de Isla Chocolate. "Para los fondos elegimos elementos que encajaban en el mundo de *Mario*", continúa diciendo. "La dificultad de los circuitos se ajustó a medida que los jugábamos, y después se añadieron cosas como las barreras rompibles para que el juego fuera más emocionante". ▶

BOWSER

ÍTEM ESPECIAL: [icono] RIVAL: [icono]

ACELERACIÓN	★☆☆☆
VELOCIDAD	★★★★
PESO	★★★☆
MANEJO	★★☆☆



YOSHI

ÍTEM ESPECIAL: [icono] RIVAL: [icono]

ACELERACIÓN	★★★★
VELOCIDAD	★★☆☆
PESO	★★☆☆
MANEJO	★☆☆☆



KOOPA TROOPA

ÍTEM ESPECIAL: [icono] RIVAL: [icono]

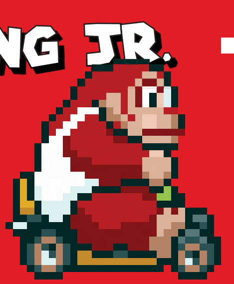
ACELERACIÓN	★★★☆
VELOCIDAD	★☆☆☆
PESO	★☆☆☆
MANEJO	★★★☆



DONKEY KONG JR.

ÍTEM ESPECIAL: [icono] RIVAL: [icono]

ACELERACIÓN	★☆☆☆
VELOCIDAD	★★★★
PESO	★★★☆
MANEJO	★★☆☆



LAS MEJORES PISTAS

Todo el mundo tiene una pista favorita, estas son las favoritas del equipo de la Retro Gamer inglesa.





DARRAN
SENDA ARCO IRIS

■ Es como un homenaje a los circuitos que había en las máquinas recreativas. No es precisamente el recorrido más fácil del juego, ¡si te sales te caes al vacío! pero te sientes genial cuando logras completarlo sin haberte salido ni una sola vez de la pista.



NICK
PRADO ROSQUILLA 3

■ Con un poco de práctica este circuito revelará la mala leche que llevas dentro. Si dominas los champiñones podrás saltar entre la hierba y descubrir los atajos ocultos que te llevarán a los primeros puestos de la competición.









DREW
CASTILLO DE BOWSER 2

■ Siempre da un poco de miedo atravesar el castillo de Bowser, con las rocas picudas y el lago de lava. Aquí tuve duelos espectaculares con mi hermano. Sin duda aquí demuestras de qué pasta estás hecho al volante.



SAM
PLAYA KOOPA 1

■ Yo iba a hablar de los Escenarios de Batalla como mis favoritos, pero Darran me dijo que limitase a los circuitos de las copas, así que he decidido que voy a surcar las resplandecientes y poco profundas aguas de la playa de Koopa mientras se me pasa el cabreo.









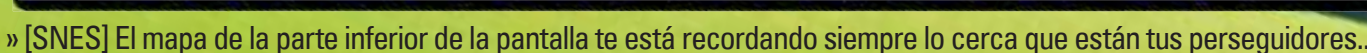
▶ Si Nintendo se hubiera conformado con lanzar un juego sencillo para dos jugadores con personajes y escenarios inspirados en *Mario*, seguro que hubiera sido un buen juego o incluso uno muy bueno. Pero una vez que se tomó la decisión de alejarse de las carreras clásicas, el equipo continúo añadiendo elementos de los plataformas de *Mario*. Para empezar, colocaron las monedas recolectables en la pista, que servirían para acelerar el kart. "Fue una idea que añadía profundidad al juego. Recuerdo que nuestro jefe, el Sr. Miyamoto, insistía mucho sobre esto", dice Konno, y Miyamoto lo confirma: "Esta característica no hubiera sido posible en un juego normal de carreras, pero me parecía que sería divertido colocarlas en la pista -recuerda-. Recuerdo que incluso hicimos que pudieras saltar porque era una característica que no podía faltar en un juego *Mario*".

Hay que decir que, pese a todo esto, la característica principal del juego fueron los objetos *power-up*, que no sólo mejoran atributos habituales en las carreras como la velocidad, sino que también sirven para atacar a otros jugadores. "No queríamos un juego normal de carreras, sino que íbamos a crear algo que girase en torno a la diversión de competir por conseguir un puesto, utilizando los karts como el medio para lograrlo", dice Miyamoto. "Así que fue algo bastante natural que utilizásemos objetos para que los jugadores que no son tan hábiles tuvieran una posibilidad de ganar, o que los que estaban en los últimos puestos pudieran ganar posiciones".

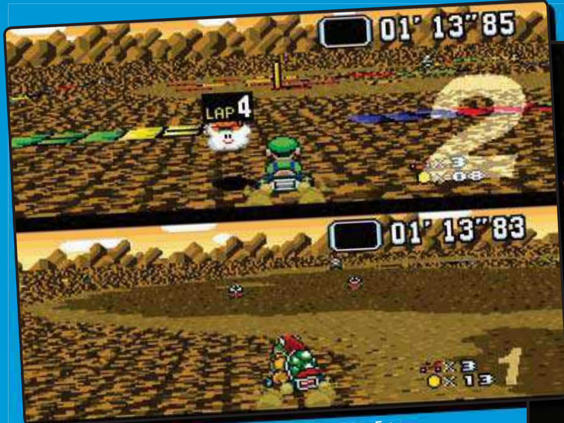
El primer objeto que hicimos en el prototipo fue el aceite, que acabó convirtiéndose en el plátano", añaden Konno y Sugiyama. "Al crear los ítems nos aseguramos de que encajasen en el mundo de *Mario*. Para añadir elementos únicos que fueran ofensivos y defensivos y que, al mismo tiempo mantuvieran el equilibrio, les dimos un diseño a lo *Mario;* de ahí los caparazones para atacar, las estrellas para la






» [SNES] El mapa de la parte inferior de la pantalla te está recordando siempre lo cerca que están tus perseguidores...





» [SNES] Hay que fijarse bien para detectar algunos atajos. Este hueco casi no se ve desde lejos.



» [SNES] Si te golpean te ralentizas y pierdes monedas, lo que reduce tu velocidad máxima.

invencibilidad y los fantasmas para robar otros objetos, aunque siempre priorizando el procesado del juego". Se crearon en total nueve objetos, todos relacionados con el mundo de *Mario*. Es una característica que otros juegos de kart rivales intentarían imitar en el futuro, aunque normalmente lo hicieron con peor suerte.

Añadir objetos al juego lo transformó por completo: "Atacar y defender con ítems es probablemente la característica más significativa de *Mario Kart*", dicen Konno y Sugiyama. Y lo demuestran los cientos de veces que todos nos hemos puesto como fieras porque nos han dado con un caparazón o hemos chocado con un plátano. "Antes de lanzar el juego hicimos miles de pruebas para comprobar que los objetos estaban equilibrados. Fue muy emocionante comprobar durante estos test que podías ganar o perder por el efecto de los objetos", añaden riéndose.

De hecho, en el equipo de desarrollo se montaron algunas broncas con las partidas de *Mario Kart*, "Jugué muchísimo durante las fases de ajuste del juego y control de calidad. Debido a la jugabilidad tan competitiva que tenía, cuando empecé a probar el juego me emocionaba y empezaba a gritar mientras jugaba", explica Konno. "No podía evitarlo por la aleatoriedad y el potencial que tenían para permitirte una remontada. Es frustrante perder incluso cuando estás simplemente depurando fallos... quiero decir que estás probando algo una y otra vez", se ríe. "Es posible que fuera bastante molesto para los equipos que estaban trabajando a su vez en otros proyectos".

Tampoco fue casualidad que el juego permita una remontada de posiciones. "No soy muy bueno en los juegos de carreras así que, para darme alguna oportunidad de ganar, ajusté la probabilidad de los


» [SNES] Peach lanza a Toad un caparazón rojo en el momento justo, y Toad devuelve a la princesa un poco de la misma medicina.

"Cuando empecé a probar el juego me emocionaba y empezaba a gritar mientras jugaba"
Hideki Konno

objetos para que aparecieran los ítems más potentes a los que van en las últimas posiciones", confirma Sugiyama. "Gracias a esto, hasta yo podía hacer una remontada espectacular y jugar hasta contra los jugadores más habilidosos". Esto fue decisivo para la longevidad de la serie; el multijugador era accesible para los nuevos jugadores, y aunque siempre hubiera una diferencia considerable entre la conducción de los jugadores mejores y los peores, saberse la pista al dedillo y ser bueno al volante no te garantiza que vas a ganar todas las carreras. Cualquiera, desde tu hermano pequeño a tu abuela, puede jugar y tiene una probabilidad medio razonable de ganar.

Y, si no ganan, siempre tienen el Modo Batalla para dar salida a su frustración. "La idea del Modo Batalla se nos ocurrió cuando estábamos trabajando en el modo de carreras normal. No estaba en el plan inicial", dicen Konno y Sugiyama. "La jugabilidad competitiva está bastante relacionada con los disparos y estábamos probando un montón de cosas cuando descubrimos que era divertido jugar así, más de lo que esperábamos, así que decidimos incluirlo", explican los desarrolladores. "Quería que el juego funcionase bien con dos jugadores que pudiesen luchar uno contra otro como en *Mario Bros.*", dice Miyamoto en referencia al juego arcade original de 1983.

Todo esto tenía lógica en el multijugador, pero la experiencia para un jugador tenía un par de



» [SNES] Como no podía utilizar objetos en verdaderas 3D, Nintendo tuvo que tirar de creatividad para los saltos.

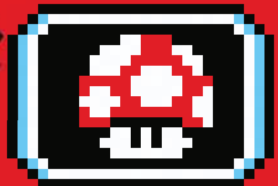
peculiaridades. La primera es que incluso cuando juega solo un jugador la pantalla está dividida como en el multijugador. "La razón de ser de este modo es el juego para dos con pantalla partida", explican Konno y Sugiyama. "Desarrollamos el juego de forma que tuvieras un sistema completo de juego competitivo para dos jugadores. El mapa completo y el retrovisor en la mitad inferior de la pantalla en el modo para un jugador forman también parte de este sistema. Se lograron utilizando los ángulos de cámara y ajustando la escala. Se puede decir que es el resultado de utilizar esas características de manera eficaz".

La otra peculiaridad era el uso de objetos. Aunque tu personaje recibía objetos aleatorios, el que

MARIO KART

LOS ITEMS

Mario Kart, y las carreras de karts en general, no serían lo mismo sin esa opción de atacar a otros corredores o de impulsarte para saltar más. Estos son los objetos que había en el juego en 1992 ...

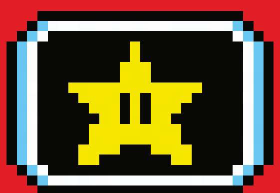


CHAMPIÑÓN

■ Te da unos instante de velocidad extra. Normalmente lo consiguen los corredores que están en las últimas posiciones. Conviene usarlo en terrenos ásperos para atajar.

ESTRELLA

■ Si te estás quedando rezagado puedes recibir este raro objeto con doble función: aumenta tu velocidad y te permite pasar como una apisonadora sobre otros corredores.

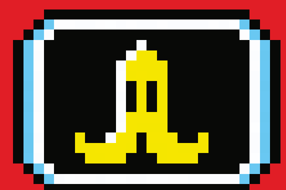


PLUMA

■ Con la pluma puedes dar un súper salto que te permita atajar un poco de terreno. Aparece sobre todo en los circuitos ambientados en el Valle Fantasmal

PLÁTANO

■ Este objeto defensivo suele ir a parar a los corredores en las primeras posiciones. Puede lanzarse hacia delante o hacia atrás. Quien lo golpee empezará a girar sin control.

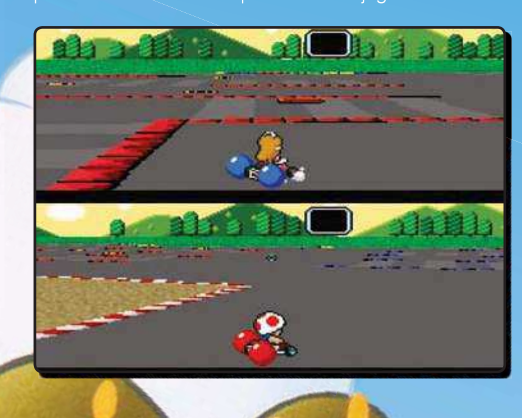


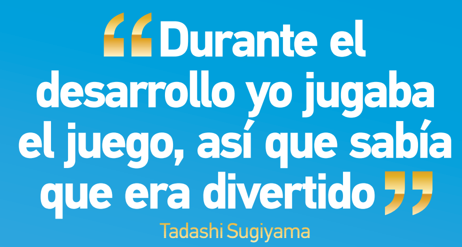




▶ controlaba la CPU sólo podía utilizar los que tenía prefijados, alguno de los cuales no están disponibles para el jugador. "Queríamos que todos los personajes tuvieran personalidad y dar a los corredores de la CPU algo que fuera sólo suyo añadía algo especial al modo para un jugador, ampliaba la jugabilidad y la hacía más divertida", explica Konno. "También es cierto que, con las limitaciones técnicas del *hardware*, era difícil implementar la lógica necesaria para que los jugadores de la CPU utilizasen los objetos bien", añade. "Así que nos exprimimos el cerebro pensando cómo podíamos conseguir que el juego fuera divertido, y llegamos a esta solución. En títulos posteriores sí pudimos hacer que los pilotos de la CPU utilizasen los objetos normales de la forma adecuada".

Cuando se terminó *Super Mario Kart* en 1992 el equipo de desarrollo estaba satisfecho por haber logrado una solución creativa para una gran limitación técnica. "Era un desafío muy grande desde el punto de vista técnico y de planificación crear un juego a lo *F-Zero* con un área tan pequeña", dice Konno. "Superamos el problema técnico utilizando los karts. En lugar de pensar de forma conservadora y rompernos la cabeza con las limitaciones que teníamos, le dimos un enfoque positivo cambiando completamente la jugabilidad". Peo





"Durante el desarrollo yo jugaba el juego, así que sabía que era divertido"
Tadashi Sugiyama

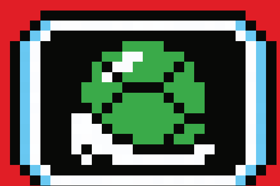
el equipo no tenía ni idea de si el juego iba a tener éxito o no. "Durante el desarrollo yo jugaba al juego, así que sabía que era divertido, pero no tenía tan claro si a los jugadores les iba a gustar también", dice Sugiyama.

Parece que si: *Nintendo Magazine System* lo puntuó con un 92% y Jaz Rignall dijo que la carrera para dos jugadores tenía acción "rápida, frenética y muy adictiva, la mejor que se ha visto en SNES". *N-Force* le dió un 88% y Nick Roberts afirmó: "si compites con unos amigos el juego se vuelve real", mientras que *Super Play* le concedió un 94% y calificó el Battle Mode como "simplemente, el mejor juego para dos jugadores de toda la historia". En América, las críticas fueron parecidas. En *GamePro* tuvo un 5/5 en el apartado de Diversión, y los cuatro críticos de *Electronic Gaming Monthly* lo puntuaron con dos 9/10 y otros dos 8/10 y dijeron que era "el mejor juego de conducción que vamos a ver en mucho tiempo".

Los jugadores lo compraron en masa, la mayoría para jugar con amigos. Llegó a vender 8,76 millones de copias, lo que le sitúa como tercer juego más vendido de SNES, por detrás de *Super Mario World* y *Donkey Kong Country*, y saca más de dos millones de copias vendidas al que está en cuarto lugar, *Street Fighter II*. Pese a tener tantas unidades en el mercado, todavía hoy hay una demanda alta de *Super Mario Kart* entre los coleccionistas de SNES, y es raro encontrar en eBay un cartucho suelto PAL por menos de 22€ (las copias con caja son más caras todavía).

Al preguntar a Konno cuál cree que fue la clave del éxito de *Super Mario Kart* apunta sin dudarlo al multijugador: "Creo que mucha gente lo jugaba como una especie de 'herramienta de comunicación



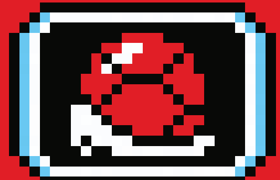


CAPARAZÓN VERDE

■ Cuando lo lanzas continúa su trayectoria hasta que choca contra una pared y rebota. Es un objeto clave para los corredores más expertos porque es difícil acertar con él.

CAPARAZÓN ROJO

■ Se para cuando choca contra una pared, a menos que lo lances en el momento adecuado porque son letales para los jugadores que estén más cerca de quien lo lanza.



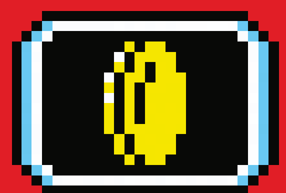


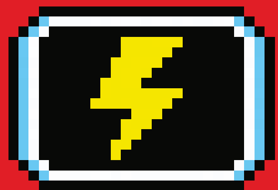
BOO

■ Utilizar a un boo te dará un aire fantasmal, volviéndote invisible para que puedas pasar a través de otros corredores, y lo mejor es que podrás robarles un ítem.

MONEDA

■ Al activarla obtendrás un par de monedas que aumentarán tu velocidad máxima mientras las tengas y te darán una ventaja extra sobre tus rivales.





RAYO

■ Este ítem tan poco frecuente provoca un efecto terrible, encogiendo a todos los corredores excepto a quien lo usa, lo que los ralentiza y puedes aplastarlos.



» [SNES] El premio para una merecida victoria es un trofeo y una botella de lo que sea que beban los koopa.



» [SNES] Derrapar es una habilidad clave que debe dominar todo el que quiera ganar a *Super Mario Kart*.

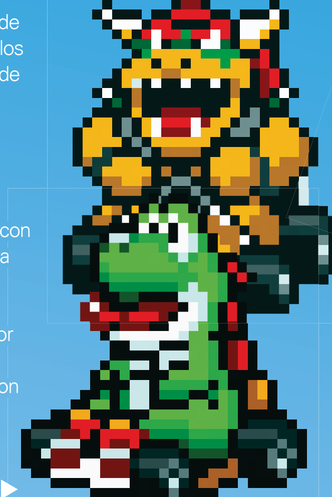
competitiva', una manera de conectar con otros a través del multijugador, que era un modo de juego muy popular, y siguieron jugándolo mucho tiempo, incluso las partes que podías jugar una y otra vez como los desafíos contrarreloj".

Otras empresas podían haber sucumbido a la tentación de sacar rendimiento al éxito del juego lanzando rápidamente una secuela, pero Nintendo se mostró muy comedida, en parte porque el primer juego ya había exprimido al máximo la potencia de la SNES. Hasta 1996 no salió el siguiente juego de la serie, *Mario Kart 64*, que ya podía aprovechar un nuevo y más potente hardware y que demostró que el éxito del primer juego no era algo efímero. Le siguieron con éxito más títulos, aunque nunca más de uno por generación de consolas, lo que garantizaba que la serie seguía siendo algo especial. Los ocho juegos que han salido de *Mario Kart* suponen un total de ventas que supera los 100 millones de copias.

Nos interesa mucho saber cómo consigue mantener Nintendo el legado del juego original cuando crea un título nuevo de la serie. Para Sugiyama hay sólo un ingrediente clave: "*Mario Kart* no es *Mario Kart* sin los objetos. Que puedas ganar usándolos significa que los jugadores hábiles y los torpes pueden jugar juntos", dice. "La característica principal de *Mario Kart* es que muchas veces no ganas aunque seas muy bueno conduciendo, todo el mundo está muy igualado y todos intentan llegar primeros a la meta sea como sea". Aunque no ha trabajado en la serie desde *Mario Kart: Double Dash!!* en 2003, está claro que los diseñadores de la serie coinciden con esta filosofía de juntar a jugadores de niveles muy dispares.

"Nuestro objetivo era crear un juego que fuera divertido de jugar con la familia, con los amigos, con todo el mundo", coincide Konno, quien ha permanecido unido a la serie hasta *Mario Kart 8 Deluxe*. "Queríamos que todo el mundo disfrutase con lo divertido que es conducir y que cualquiera pudiera ganar, pero también queríamos que jugar mucho te llevase a estar en los primeros puestos. El primer *Mario Kart* tenía la pantalla dividida en el multijugador y con Nintendo DS logramos que ocho jugadores pudiesen competir con comunicación inalámbrica con gente de todo el mundo. Ese es el elemento más importante que se ha mantenido de los elementos básicos del primer *Mario Kart*".

Super Mario Kart no fue sólo un éxito de ▶



MARIO KART

EL TIEMPO CORRE

Así se ha desarrollado la serie en los 25 años que han transcurrido desde el lanzamiento…




MARIO KART 64

N64, 1996

■ La primera secuela de *Super Mario Kart* usaba la potencia de la N64 para mover el juego en 3D reales, lo que posibilitó que las pistas fueran más dinámicas. También permitió que hubiese cuatro jugadores y trajo el temido caparazón azul.



MARIO KART SUPER CIRCUIT

GAME BOY ADVANCE, 2001

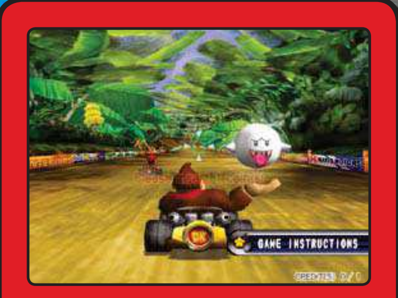
■ Como el original de SNES, el primer *Mario Kart* portátil utilizaba el Modo 7 con pistas planas que giraban. Incluía los circuitos de SNES como desbloqueables lo que, unido a los 20 nuevos, suponía un mastodóntico total de 40 recorridos.



MARIO KART: DOUBLE DASH!!

GAMECUBE, 2003

■ En este título experimental los jugadores elegían dos corredores que se intercambiaban durante la carrera, y los karts también se elegían por separado. Había armas especiales para cada conductor, tanto de jugadores como de la CPU.



MARIO KART ARCADE GP

ARCADE, 2005

■ Namco desarrolló la primera entrega para recreativas e incluía a Pac-man como invitado. La cantidad de objetos subió de forma absurda hasta 93 y, por primera vez desde el primer juego de la serie, volvieron las monedas en la pista.

MARIO KART DS

DS, 2005

■ El segundo juego de *Mario Kart* para una consola portátil supuso un gran paso para Nintendo en el mundo online, y ofrecía la posibilidad de jugar contra los amigos desde el sofá de casa. También convirtió en tradición el hecho de incluir circuitos retro.



MARIO KART ARCADE GP 2

ARCADE, 2007

■ Mas que una secuela se trata de una actualización, con el contenido del primer Arcade GP y nuevos objetos, pistas corredores y un comentarista bastante molesto. A diferencia del original, los jugadores podían utilizar tarjetas magnéticas de memoria.

MARIO KART WII

WII, 2008

■ Las carreras llegaron a los 12 participantes, con pistas más anchas para caber todos bien. Por primera vez, los jugadores podían competir en moto en lugar de en los karts, y los controles por detección de movimiento simulaban que el mando era un volante.



MARIO KART 7

3DS, 2011

■ Codesarrollado por Retro Studios y Nintendo EAD, este juego devolvió las monedas a la serie principal tras una larga ausencia y añadió secciones submarinas y otras con ala delta. Diseñabas el kart partiendo de tres componentes: cuerpo, ruedas y planeador.



MARIO KART ARCADE GP DX

ARCADE, 2013

■ Esta gran revisión de *Mario Kart Arcade GP* añade importantes modificaciones a las pistas existentes, incluyendo secciones submarinas y otras de planeo. A día de hoy todavía se está actualizando y se puede encontrar en los salones recreativos occidentales.



MARIO KART 8 DELUXE

SWITCH, 2017

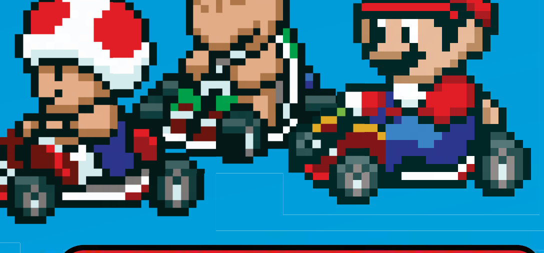
■ Esta versión mejorada de *Mario Kart 8* incluye todos los contenidos descargables de la versión de Wii U, un modo Batalla renovado con nuevas pistas -una de ellas inspirada en *Splatoon*-, nuevos personajes y la posibilidad de tener dos ítems a la vez. Los gráficas están ahora a 1080p.



MARIO KART 8

WII U, 2014

■ El primer *Mario Kart* de alta definición añadió secciones antigravitatorias, lo que abrió la puerta a giros imposibles y loops. Volvieron las motos y debutaron los quads y con los DLCs llegaron otras series de Nintendo como *F-Zero, Zelda, Animal Crossing* y *Excite Bike*.



▶ crítica y de público; también marcó tendencia. La fórmula de carreras de karts se ha copiado cientos de veces de todas las formas posibles, de algunas originales como *Speed Freak* a crossovers como *Krazy Racers* de Konami o juegos centrados en mascotas con estrellas como Pac-Man, Bomberman, Crash Bandicoot y, estaba cantado, Sonic. Pero muy pocos se han acercado siquiera al éxito de *Mario Kart;* es difícil reproducir el atractivo del reino Champiñón, el magnífico equilibrio de los objetos que mantiene el final de la carrera en el aire hasta el final y el refinado modelo de conducción que sustenta *Mario Kart.*

Se puede decir que *Mario Kart* es tan querida como la serie de la que procede. Más todavía, quizás sea más valiosa para nintendo desde un punto de vista financiero. Las ventas de la serie son brutales, y en los últimos años incluso han eclipsado a los juegos más conocidos de cada plataforma: *Mario Kart Wii* vendió 36'83 millones de copias, casi tres veces más que *Super Mario Galaxy* (que vendió unos nada despreciables 12'72 millones) y *Mario Kart 8* fue el juego más vendido de Wii U, superando en más de 2'5 millones de copias al situado en segunda posición, *New Super Mario Bros.*

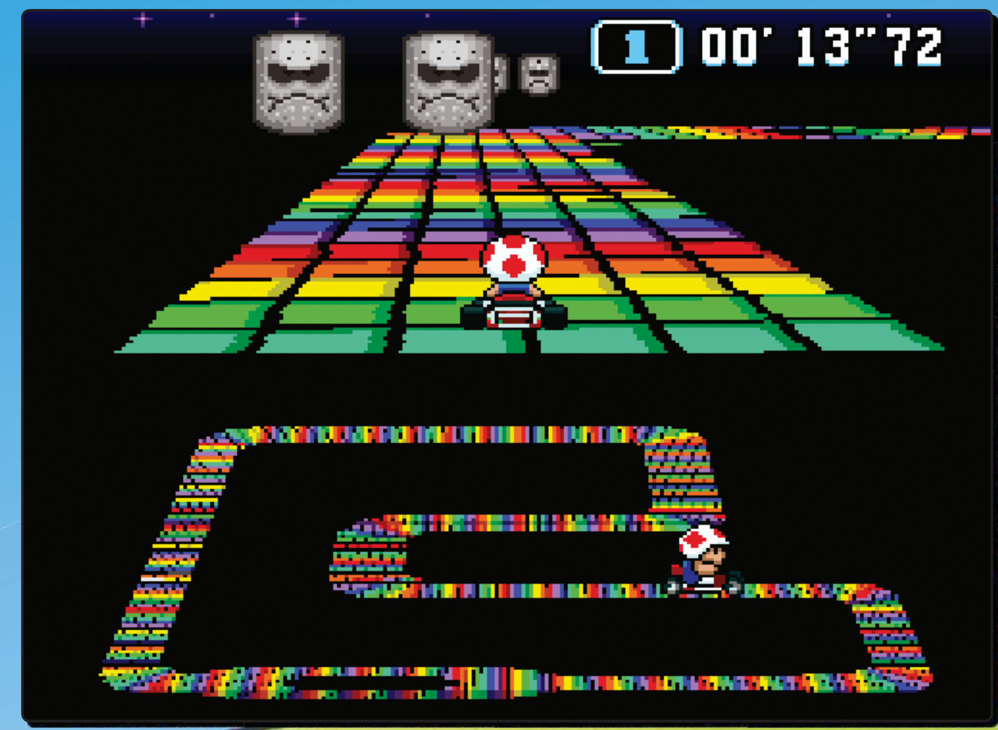
Por todo esto no es exagerado decir que *Super Mario Kart* es, con diferencia, el spin-off más importante de la historia. ¿Qué opinan los desarrolladores al respecto? "Estoy muy contento, y profundamente agradecido de que *Mario Kart* se haya convertido en la serie que es hoy día", dice Sugiyama. "Creo que es gracias a los esfuerzos del equipo, que para cada nuevo juego implementa nuevas ideas para que cada juego sea algo fresco y los jugadores no se cansen. Espero que sigan jugando a más *Mario Kart"*.

"Estoy muy contento y orgulloso de que el juego guste a tanta gente y que sigan jugándolo tanto tiempo después", dice Konno. "En *Mario Kart* puedes surcar los cielos o correr bajo el agua, y en el último juego ¡puedes hasta controlar la gravedad! Seguro que más adelante veremos en *Mario Kart* nuevas experiencias y la gente seguirá jugando los próximos años".

Los jugadores seguirán siendo fieles, porque es una serie de éxito atemporal. Se ha mantenido en lo más alto desde hace 25 años sin que le afecten las modas pasajeras ni la desigual suerte de Nintendo con las consolas durante estos años. Y es así porque te sientes genial cuando le arrebatas a alguien el primer puesto usando un caparazón rojo. Es una verdad como un templo que garantiza que *Mario Kart* siempre tendrá seguidores. ✱

» [SNES] El uso de la pluma te permite realizar todo tipo de triquiñuelas en las curvas.

Muchas gracias a los entrevistados por responder a nuestras preguntas y a Kalpesh Tailor y Emma Bunce por hacer posible este artículo.



» [SNES] Senda Arco Iris es la última pista del juego y la razón es muy sencilla: es el circuito más difícil de todos.

¡HAN VUELTO!

La influencia de Super Mario Kart en el debut de la franquicia en Switch

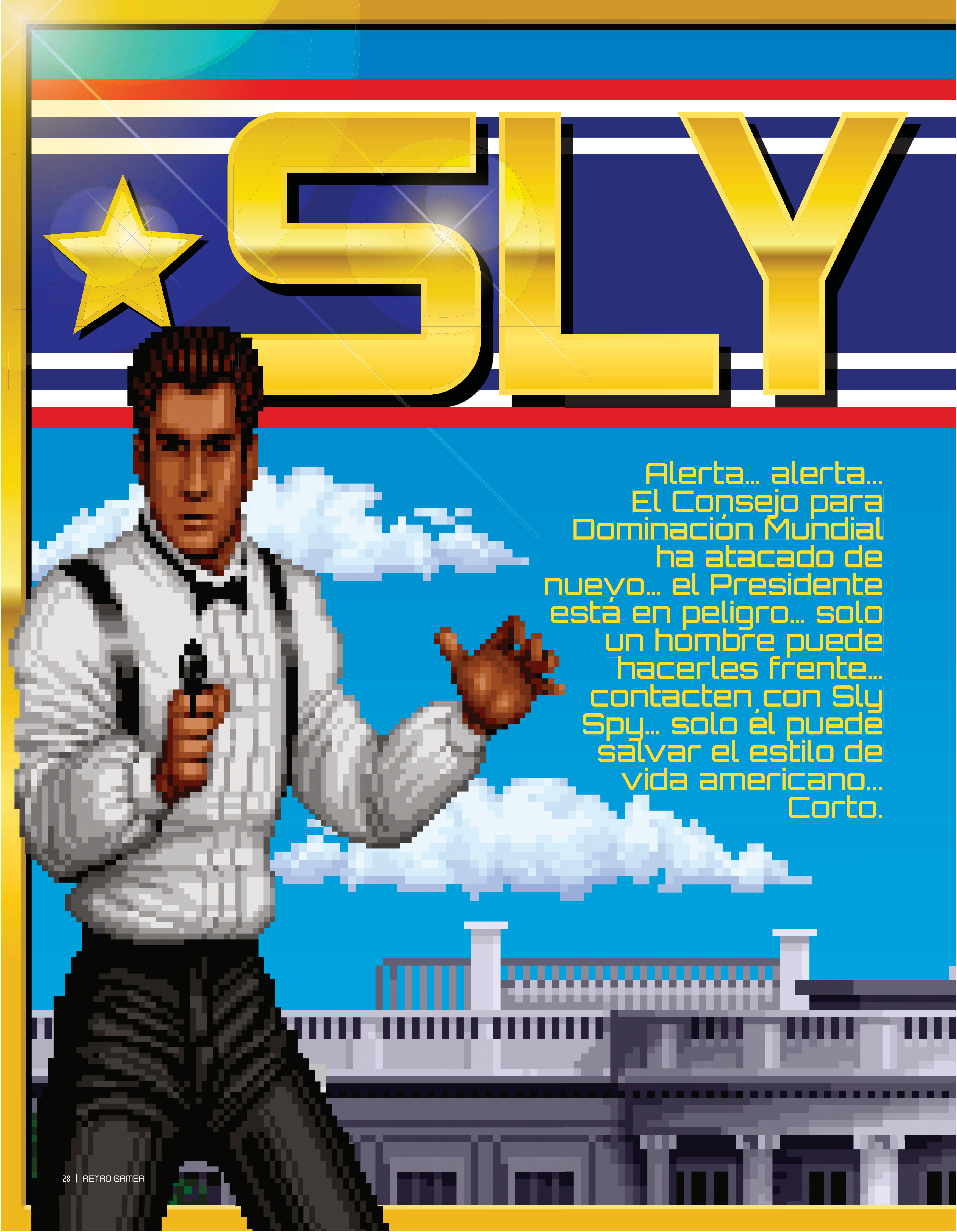


» [Switch] En la última entrega de la serie todavía se puede notar la presencia del ADN del primer juego.

A veces no apreciamos lo que tenemos hasta que es demasiado tarde, y eso ha sucedido con muchos de los elementos del primer *Super Mario Kart* que han ido desapareciendo con el paso de los años. Los ítems específicos de cada personaje y la recolección de monedas se fueron con *Mario Kart 64* aunque volvieron más tarde, y *Mario Kart 8 Deluxe* nos devuelve algunas características de la época de la SNES que hemos echado en falta últimamente.

En la versión de *Mario Kart 8* de Wii U la mayor queja de los jugadores era la omisión del clásico Modo Batalla, una característica que nació en SNES. En lugar de rodar por arenas especialmente diseñadas para la interacción y para matar y morir, el juego llevaba los combates a las pistas normales. Es una decisión que gustó a poca gente. La buena noticia es que el combate al estilo de SNES vuelve en *Mario Kart 8 Deluxe* y trae consigo una serie de arenas retro, incluido el Circuito de Batalla 1 de SNES.

Y no es la única característica que regresa. En los juegos de recreativa de Bandai Namco Boo siempre fue un objeto, pero en los juegos de Nintendo de la serie no fue así hasta *Mario Kart DS.* Ahora vuelve en *Mario Kart 8 Deluxe.* También vuelve la pluma, que no habíamos visto desde *Super Mario Kart.* Con este objeto exclusivo del Modo Batalla saltas sobre los caparazones y plátanos enemigos ¡y te permite robar los globos de un enemigo cercano!


SLY
Alerta... alerta... El Consejo para Dominación Mundial ha atacado de nuevo... el Presidente está en peligro... solo un hombre puede hacerles frente... contacten con Sly Spy... solo él puede salvar el estilo de vida americano... Corto.

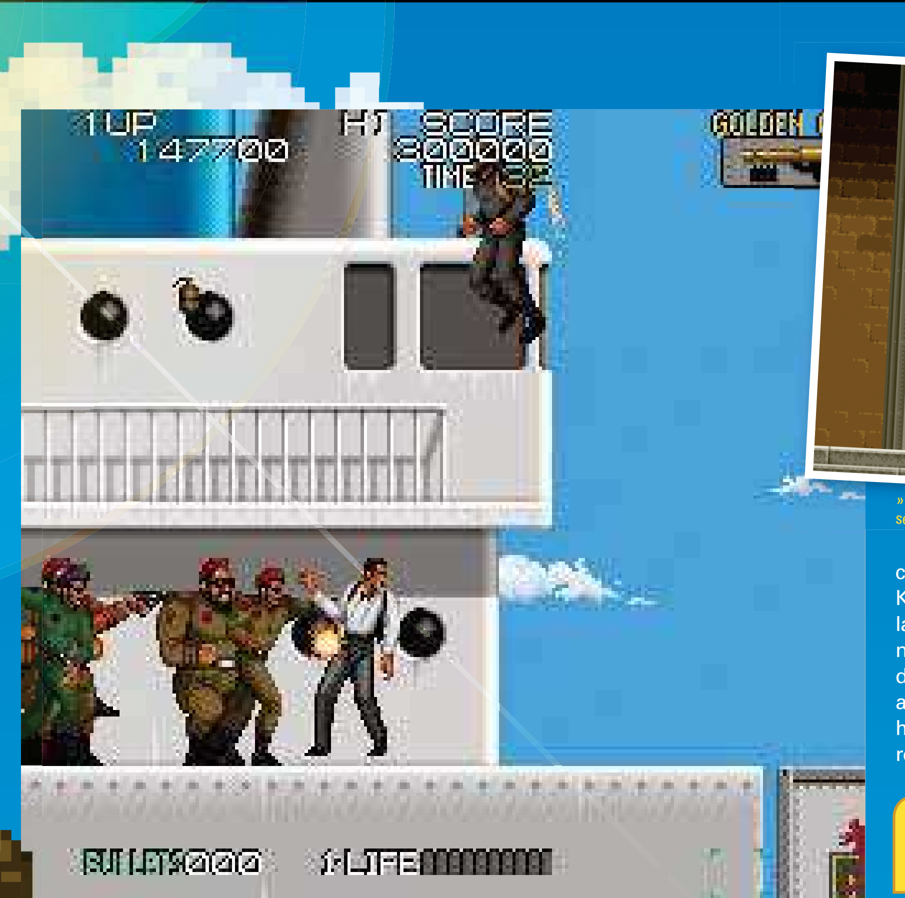


La historia de los videojuegos está repleta de títulos que encontraron 'la inspiración' en películas de éxito. Desde los antlions de *Half-Life 2* al atestado centro comercial de *Dead Rising* (homenaje/plagio de *Zombi: El Regreso de los Muertos Vivientes*), por no hablar de la tonelada de juegos "inspirados"por *Star Wars*, el cine siempre ha sido una fuente de inspiración a la que acudir a la hora de crear un videojuego y, si es posible, sin pagar un duro en derechos. Entre los más descarados está sin duda *Sly Spy*, conocido en Japón como *Secret Agent*, el cual 'fusilaba' a placer elementos de un buen número de películas de Bond. La placa de Data East debutó en los recreativos en 1989, poniéndonos en el pellejo de un agente secreto. El 'attract mode' de la máquina nos mostraba cómo el Presidente de EE.UU. y la Primera Dama eran rodeados, en la puerta de la mismísima Casa Blanca, por un grupo de villanos en jet pack con perversas intenciones. El modo de vida americano está en peligro, y solo nosotros podemos salvar la papeleta.

Tras introducir nuestro nombre en clave a través de tres dígitos (por supuesto, todos los chavales de la época pusimos 007), se daba el pistolezato de salida a un sinfín de peripecias que nos enfrentaban a los sicarios del Consejo por la Dominación Mundial (Council For World Domination). El 'fusile' del legado Bond arrancaba desde el primer minuto de juego, con nuestro héroe en caída libre, como en el arranque de *Moonraker*, sobre los cielos de Washington.



» [Arcade] El paracaídas del protagonista era bastante patriotero. Bond hizo lo mismo en varias películas, pero luciendo la Union Jack.



» [Arcade] La tripulación del Kukuchi Queen 2 no era muy amistosa.

» [Arcade] El prota de *Sly Spy* seguía a rajatabla el uniforme del agente secreto de los 70: pajarita, camisa con chorreras y funda sobaquera.

> **"sacrifiqué muchas cosas para llegar a la fecha de enrega"**
> Dean Belfield

▶ Tras unos cuantos tiroteos en el aire, el agente desplegaba su patriotero paracaídas para continuar la 'balasera' a pie, al más puro estilo *Rolling Thunder*, nada menos que frente al monumento a Lincoln. Tras un movidito paseo en moto, con visita al puerto incluida (uno de los cargueros estaba bautizado con el nombre del diseñador del juego, Makoto Kukuchi), nos esperaba el primero de los dos niveles submarinos de la placa. Tras un puñado de fases más, que incluían un almacén, una guarida subterránea, un chino que lanzaba su sombrero (a lo Oddjob) y un clon no autorizado de Tiburón (inolvidable Richard Kiel) afrontábamos el duelo final contra el líder de la CWD, con maquiavélica trampa incluída (como no). Los abogados de los Broccoli, productores de la saga Bond, no estuvieron muy atentos al lanzamiento de la placa, o de lo contrario habría durado muy poco tiempo en los salones recreativos.

A lo largo del juego, nuestro agente rescataba a una glamurosa 'chica Bond', se colgaba de cables y grúas y, además de su emblemática pistola, podía llegar a hacer uso de ametralladoras y un jetpack, mientras recogía cronómetros para alargar el implacable límite de tiempo marcado para cada fase. Repartidos a lo largo de los escenarios podíamos recoger pequeños emblemas marcados por la letra 'G', y fragmentos de una pistola dorada. Si reuníamos los suficientes el juego nos obsequiaba, durante unos instantes, con un potente láser, capaz de acabar con varios enemigos de un solo tiro.

Al margen de su evidente deuda con la saga Bond, *Sly Spy* denota ser un hijo de su tiempo. Los niveles eran cortos, aunque rebosantes de acción, y Data East abandonó cualquier atisbo de ▶

JEFAZOS



CANALLA AL VOLANTE

■ El primer jefe son en realidad dos tipos metidos en un sedán negro. Sus misiles se pueden esquivar con facilidad, así que todo consiste en aguantar, mientras disparas sin cesar sobre su coche. Simple y efectivo.



EL PRIMO DE TIBURÓN

■ La versión "marca blanca" de Richard Kiel te quitará la pistola a la primera, así que tendrás que utilizar la patada aérea sobre su fornido pecho, mientras esquivas los puñetazos que suelta cada vez que salta.



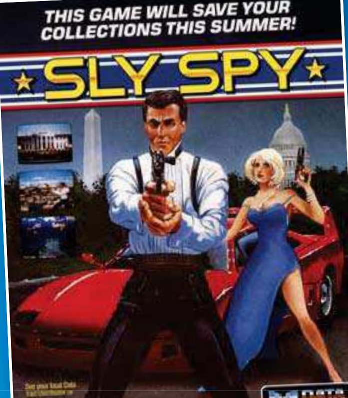
ESCUALO INCANSABLE

■ Al final del primer nivel submarino te toparás con este tiburón que, al contrario que el resto de sus congéneres, no cesará en su empeño de morderte. Tan sencillo como esquivar sus embestidas sin dejar de disparar.



TIGRES A GO-GÓ

■ Tras presentarse en forma de holograma, el líder del CWD te presentará a sus mascotas: un montón de tigres con ganas de almorzar. Usa la plataforma para escapar de sus saltos y dedícate a dar patadas. Es mano de santo.



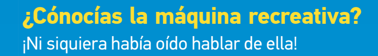
» Tres piezas de arte distintas: el flyer americano, el japonés y la carátula diseñada por Ocean Software para las versiones de ordenador.

UN SLY SPY CASERO

Hablamos con Dean Belfield, de Software Creations, el hombre que se encargó de adaptar Sly Spy a Spectrum y Amstrad.



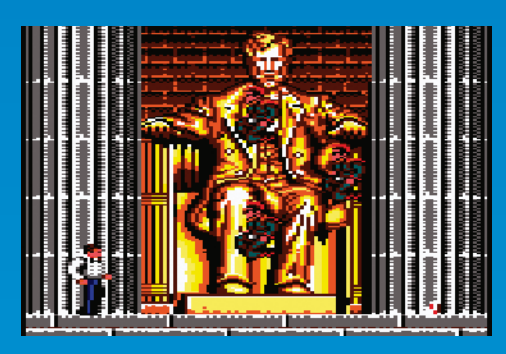
¿Cómo conseguiste el trabajo de adaptar *Sly Spy*?
Estaba contratado por Software Creations para desarrollar juegos para Amstrad CPC, aunque antes había sido programador de Spectrum. Llevaba un par de años trabajando en la compañía junto a Mike Follin, y entre los dos nos encargábamos del desarrollo para las máquinas basadas en el Z80. Después de que a Mike lo trasladaran a desarrollar para Game Boy, me encargaron crear las versiones Amstrad y Spectrum de *Sly Spy*.



¿Conocías la máquina recreativa?
¡Ni siquiera había oído hablar de ella!

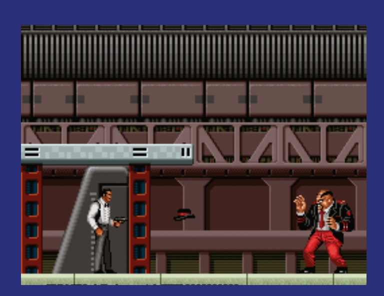
Las recreativas de finales de los 80 eran un prodigio de colorido y acción, ¿Te preocupaba cómo recrear todo aquello en un Spectrum?
¡Solo un poco! Mike ya había realizado conversiones similares. Su método era eficiente, desde el punto de vista de un desarrollador, pero acababas dando como fruto un juego monocromo en ambas versiones, e incluso la de Amstrad corría más lento. El método habitual era conseguir la recreativa, jugar durante horas y usar esa experiencia, y tu memoria, para crear el port. Afortunadamente la recreativa de *Sly Spy* no era muy difícil. Nada que ver con *Ghouls 'N Ghosts*, con la que Mike y yo nos tiramos una eternidad hasta llegar al final.

¿Cuál fue el mayor reto que encontraste?
El tiempo. El tiempo era mi enemigo. Decidí hacer un juego cortado a medida del Amstrad y el Spectrum, en lugar de un port. Se tuvieron que sacrificar muchas cosas para llegar a la fecha de entrega, como un scroll suave, mi vida social y la cordura. La mayoría del desarrollo en Spectrum lo hice en mi piso por las noches. Una vez, mientras estaba programando el primer nivel, giré la cabeza y vi en el televisor cómo estaban anunciando la caída del Muro de Berlín. Dada la magnitud de aquello, creí que lo más apropiado era apagar el Spectrum, agarrar una cerveza y presenciar aquel hecho histórico.



¿Quedaste satisfecho con el resultado?
No estaba mal, aunque me habría gustado disponer de más tiempo para implementar un scroll más suave en las fases de plataformas. Fue el penúltimo juego que desarrollé para Spectrum. Luego hice *Gauntlet 3D* y finalmente seguí los pasos de Mike Follin y me metí en el desarrollo para Game Boy, justo cuando él comenzó a hacer juegos para SNES.

Muchas gracias Dean por su tiempo.



ODDJOB DE SALDO

■ Aunque se parece más a Karnov (otra célebre creación de Data East) que al guardaespaldas de Goldfinger, este 'Oddjob' también es especialista en lanzar el sombrero, que tiene un alcance limitado. Basta con ponerte lejos y disparar.



UN BUZO POCO HÁBIL

■ Su aspecto impone mucho pero es el jefe más inútil de todos. Solo tienes que situarte frente a él, un poco por encima de la línea de acción de su garfio y podrás dispararle a la escafrandra sin que te toque ni una vez.



LÍDER DE LA CWD

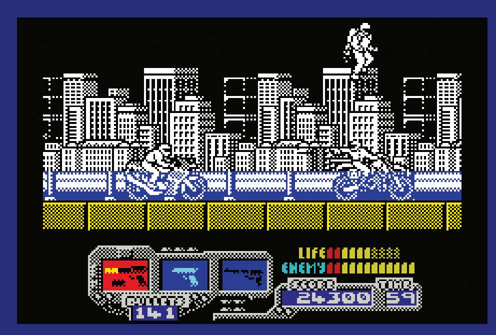
■ Lo único que te separa del supervillano es un muro láser que podrás destruir a patadas. No te duermas en los laureles o podría caerte encima la trampa de pinchos que desciende lentamente. Ya sin el muro, el fulano caerá de un solo toque.



CONVERSIONES







AMSTRAD CPC Este port ofrecía una de cal y otra de arena. Los gráficos estaban muy bien y conservaba el look de la recreativa, pero la ausencia total de sonido, dentro del juego, sigue siendo un misterio. La mecánica era muy divertida, a pesar de sufrir de un sistema de detección de colisiones bastante malo.

COMMODORE 64 Nos entusiasma la manera en la que se le mueven los pantalones a nuestro agente en la intro. Pero eso no es todo: el *Sly Spy* de C64 es la mejor versión de 8-bit. Tenía una música excelente, cortesía del gran Geoff Follin, un suave scroll parallax y por encima de todo, era divertidísimo.

ZX SPECTRUM Incluso bajo las limitaciones de aquel hardware, Dean Belfield y el equipo de Software Creations hicieron un trabajo bastante digno, e impresiona bastante ver cómo surge la ciudad durante la caída libre. La lentitud de nuestras balas hace que los duelos contra los jefes sean un poco más difíciles.

EL ESPÍA QUE ME PLAGIÓ

Además del protagonista y algunos jefes, Sly Spy tenía otros puntos en común con la franquicia Bond...



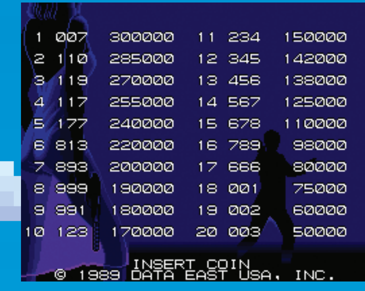
COMO UN COHETE

■ Al final de *Moonraker*, Bond y Goodhead se ven atrapados bajo la plataforma de lanzamiento de una de las lanzaderas espaciales de Drax. La pareja escapa gracias a uno de los gadgets de Bond, y años más tarde el suceso inspiraría el escenario de la última fase de *Sly Spy*.



PASEO EN JET PACK

■ Algunos de los enemigos nos sorprenden desde el aire gracias a los jet pack, un cacharro que incluso llegaremos a utilizar en el juego, como hizo Bond en *Operación Trueno*. Por cierto, siempre nos preguntamos cómo lograba guardarlo en el maletero del Aston Martin.



UNA POSE FAMILIAR

■ Mucha de la imaginería de *Sly Spy* está sacada de *007: Alta Tensión*, la última peli de Bond estrenada antes de la creación del juego (*Licencia para Matar* se estrenó aquel mismo 1989). Esto se aprecia sobre todo en la pantalla de récords, que 'fusila' el poster del film.



COCHE DE EMPRESA

■ Aunque todo el mundo recuerda a Wet Nellie, el delirante Lotus sumergible de *Moonraker*, el equipo de diseño de Sly Spy prefirió decantarse por otro de los coches que condujo Roger Moore, concretamente el Lotus Esprit Turbo de *Solo para sus ojos*. Nada de recurrir a un utilitario.



CAER CON ESTILO

■ *Moonraker* enfrentó a Bond con Tiburón en plena caída libre, en una de las secuencias más espectaculares e icónicas de la franquicia del agente 007. El protagonista de *Sly Spy* quiso ser aun más chulo, y antes de abrir el paracaídas se dedicó a matar sicarios a tiro limpio.



DUELO SUBMARINO

■ *Operación Trueno* es recordada por la batalla submarina entre las tropas de SPECTRA y los buzos de la guardia costera de EE.UU. En *Sly Spy* también nos dedicábamos a defenestrar sicarios mediante arponazos, e incluso podíamos usar un scooter submarino para impulsarnos.



RAPPEL SORPRESA

■ En *Solo se vive dos veces*, los ninjas del servicio secreto japonés (el mejor cuerpo de la historia) descendían sobre el volcán de Blofeld haciendo rappel. En *Sly Spy* eran los villanos lo que lo hacían, en la primera fase, ante la atenta mirada de la estatua de Lincoln.

> "Sly Spy, se incluyó en un recopilatorio de Data East para Wii"





AMIGA A pesar de la increíble música de Geoff Follin, y unos sprites, a primera vista, casi idénticos a los de la recreativa, fue un port decepcionante. La lentitud de movimientos, la infame detección de colisiones y la pequeña pantalla de juego hacen palidecer a esta versión frente a la de Commodore 64.



ATARI ST En cuanto a gráficos es posiblemente la mejor versión doméstica de *Sly Spy*. La música es peor que la de Amiga, pero los FX no estaban mal. En términos de jugabilidad era bastante más lenta que la recreativa, aunque el resultado global estaba muy por encima de lo conseguido en Amiga.

realismo para ofrecernos todo tipo de situaciones dignas de un "misterioso agente internacional". En un nivel estabas pegando tiros en el corazón de Washington y en el siguiente estabas nadando entre tiburones y minas submarinas. Hoy en día la placa habría levantado en armas a PETA, debido a la cantidad de animales a los que dábamos 'matarile': desde los mencionados tiburones hasta perros de raza doberman e incluso unos cuantos tigres. En algunos casos, con una crudeza que pone los pelos de punta, como la muerte del escualo que ejerce de jefe en la primera fase submarina, que acaba hecho picadillo.

En términos de jugabilidad, *Sly Spy* tenía luces y sombras. Muchas partes del juego eran extremadamente repetitivas, como el monótono desfile de jefazos (ya vencidos previamente) en el final del último nivel. Era un recurso explotado por muchos desarrolladores de recreativas, pero en *Sly Spy* contrastaba, y no para bien, con el prometedor arranque que nos había ofrecido la placa, donde, en apenas unos minutos, habíamos pasado de lanzarnos en paracaídas a montar en moto o bucear. A pesar de todo, era un juego muy entretenido, con toneladas de acción y unos gráficos impresionantes para su época.

El éxito de la recreativa provocó, por supuesto, un buen número de adaptaciones domésticas. Ocean Software se hizo con los derechos en una época de transición entre los ordenadores de 8 y 16 bits, lo que se tradujo en cinco versiones distintas. Una labor de la que se encargaría un estudio externo de probado talento: Software Creations. *Sly Spy: Secret Agent* (curiosa fusión del nombre occidental y japonés de la placa) gozó de unas estupendas adaptaciones, aunque lastradas por la multicarga, para Commodore 64, Amstrad CPC y ZX Spectrum. Como era de esperar, los usuarios de Amiga y Atari ST fueron a priori los más afortunados, ya que disfrutaron de sendos ports prácticamente idénticos a la recreativa (sus creadores tomaron directamente los gráficos desde las ROMS de la placa), aunque en realidad no eran tan divertidos a la hora de jugar como las versiones para 8-bit. Por cierto, estas últimas han acabado convirtiéndose en objetos muy apreciados por coleccionistas, debido a su tardío lanzamiento, en 1990, cuando la mayoría de los usuarios ya habían dado el salto a los ordenadores de 16 bits o las consolas. Al menos en lo que se refiere al lanzamiento original de Reino Unido. En eBay se puede encontrar la versión española por apenas 20 euros, pero a principios de 2016 alguien llegó a pagar más de 250 euros por una copia inglesa para ZX Spectrum. La cinta debía ser de oro.

A pesar de su popularidad *Sly Spy* no llegó a ser adaptado a consola en su momento, aunque Data East sí llegó a distribuir en EE.UU. el port de C64. Tuvieron que pasar muchos años, concretamente hasta 2010, para ver a nuestro amigo el agente secreto en una consola. *Data East Arcade Classics*, publicado por Majesco solo para el mercado norteamericano, incluyó a *Sly Spy* entre otros clásicos recreativos de la casa, impecablemente emulados. *

» [Arcade] La guarida de todo villano megalómano debe contar con un puerto para submarinos. Y unos cuantos tigres, claro.



» [Arcade] Salto en caída libre, persecución en moto... el arranque de *Sly Spy* era sencillamente espectacular.



MUCHO MÁS QUE RELOJES Y CALCULADORAS

CASIO

Cuando el nombre de Casio sale a la palestra, es fácil pensar en calculadoras y en relojes. También es posible que hayamos visto su logotipo en cámaras digitales, impresoras, los teclados musicales Casiotone… Pero es bastante probable que la faceta videojueguil de tan popular compañía os suene un poco a chino. O a japonés, más concretamente. Hagamos un poco de luz, porque verdaderamente merece la pena repasar esta faceta tan poco popular de una empresa a todas luces legendaria.

Por José Manuel Fernández "Spidey"

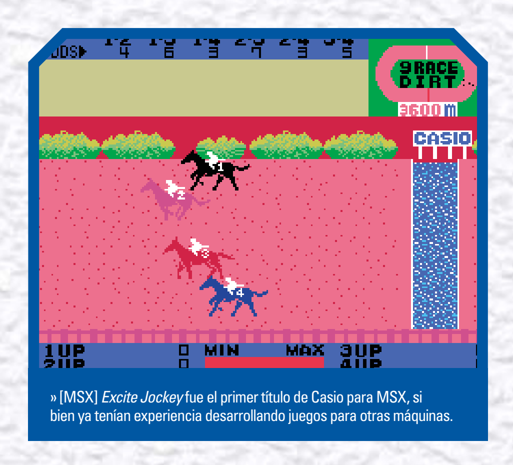
En los 80 había toda una serie momentos que se grababan a fuego en el corazón de cualquier niño de la época. Espinete campaba por Barrio Sésamo cuando caía la tarde, y al rebufo andaban programas como Planeta Imaginario o La Cometa Blanca. Los fines de semana nos entregábamos a David el gnomo o a D'artacan, y si teníamos suerte, nos aferrábamos a los breves instantes en los que la televisión se quedaba libre para darle a eso tan raro que eran los videojuegos. En este contexto, un nombre como el de Casio se cuela en nuestros recuerdos, con sonidos como el de la machacona e icónica demo ("Yama no ongakuka") del teclado musical PT-10 o el inconfundible aroma del bazar de la zona con sus múltiples y siempre golosas "japonesadas" de importación.

¿Quién no ha tenido un reloj o una calculadora Casio? ¡¿Y un reloj-calculadora?! De un modo u otro, su logotipo siempre estaba ahí, ejerciendo en lo tecnológico algo muy similar a lo que hoy nos ocurre con la marca Coca-Cola, que está allá donde dirijamos la vista. Lo curioso es que en occidente solo atisbamos una pequeñísima porción de lo que esta empresa lleva regalándole a Japón desde que el ingeniero Tadao Kashio y sus hermanos fundaran en 1946 Kashio Seisakujo.

Su primer impacto comercial estaba en sí bastante alejado de la tecnología, si bien se tornó ciertamente atractivo para un país que acababa de salir de la 2ª GM y veía su territorio ocupado por las fuerzas aliadas. El invento en cuestión era la pipa yubiwa ("yubiwa" en japonés significa "anillo"), un arete sobre el que se podía enganchar un cigarro, con el propósito de dejar libre la mano mientras se consumía el pitillo. Generó tales beneficios que el centro de investigación y desarrollo de nuevas tecnologías de Casio Computer, ya establecidos como tal en 1957, pudo volcarse en la construcción de la primera calculadora electrónica del mercado, ingenio que aún hoy día es sorprendente ver en funcionamiento.



» [MSX] Salvo honrosas excepciones, la originalidad no solía ser el punto fuerte de los videojuegos de Casio. Es el caso de *Exoide Z*.



» [MSX] *Excite Jockey* fue el primer título de Casio para MSX, si bien ya tenían experiencia desarrollando juegos para otras máquinas.

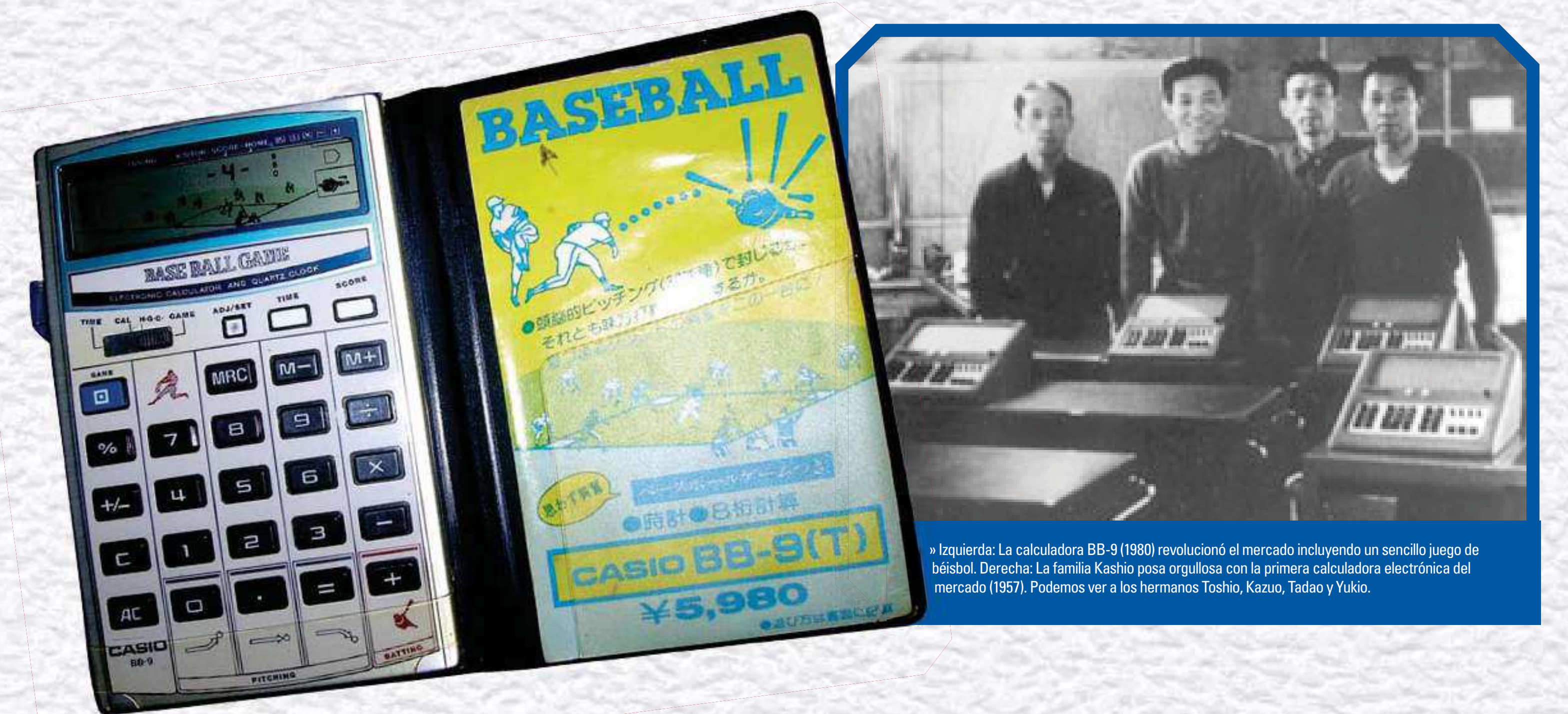
Con Casio ya colocada en una posición de importancia dentro de lo que era el negocio tecnológico japonés, volvieron a convulsionar el mercado a finales de la década de los sesenta comercializando el primer reloj de pulsera de cuarzo con pantalla digital de cristal líquido. Así nació el "Casiotron", revolucionando la industria de la relojería al presentar todo un avance tecnológico en su expresión más reducida, o sea, un visor LCD lo suficientemente diminuto como para poderse sujetar en la muñeca. Este factor en concreto no solo impulsaría aún más a Casio, sino que sería especialmente relevante de cara a su introducción en el sector de los videojuegos, concretamente en el de las consolas handheld.

Y llegaron los años ochenta. Casio se había convertido en todo un referente, habiéndose llegado al punto de que pensar en tecnología japonesa era pensar en Casio. Y como tal, resultaba complicado que no probara suerte de alguna manera en el mundo de los juegos de vídeo. Y es que la trayectoria de Casio en el mundo del ocio electrónico es de lo más interesante, con una compañía que no solo se atrevió a competir de tú a tú con Nintendo en su aparente monopolio con las *Game & Watch*, sino que lanzó sus propias consolas, varios modelos de ordenadores y un catálogo al más alto nivel.

COMIENZA LA DIVERSIÓN

Gunpei Yokoi llegó a contar que la inspiración para las *Game & Watch* de Nintendo le vino cuando, viajando en tren, vio como un hombre aporreaba los botones de una calculadora, como buscando algún tipo de distracción. Ahí fue cuando el ingeniero de Kyoto pensó en desarrollar juegos de bolsillo que divirtieran tanto a niños como a adultos, consumando con ello un éxito sin precedentes. Como ya se ha mencionado en multitud de ocasiones, Nintendo pondría en el mercado una línea de 59 consolas *Game & Watch*, lanzadas entre 1980 y 1991, y todas y cada una de ellas utilizaban algunas de las características diseñadas por Casio en la parcela del LCD.

Lo realmente curioso es que el papel de Casio no se quedaba únicamente en lo concerniente al desarrollo de la tecnología del cristal líquido, ya que la cruenta batalla que sostenía con Sharp de cara al mercado de las calculadoras devaluó de forma desmesurada el coste de las pantallas LCD. Esta crisis propició el que Nintendo obtuviera a precio de saldo un elemento primordial en sus maquinitas, y en consecuencia se puede decir que, como si de una simbiosis elemental se tratara, las *Game & Watch* dieron nueva vida a lo que, hablando de las pantallas de marras, en sí era una ▶



» Izquierda: La calculadora BB-9 (1980) revolucionó el mercado incluyendo un sencillo juego de béisbol. Derecha: La familia Kashio posa orgullosa con la primera calculadora electrónica del mercado (1957). Podemos ver a los hermanos Toshio, Kazuo, Tadao y Yukio.



» Casio no solo se encargó de producir sus propios videojuegos, sino que también publicó bajo su sello cartuchos desarrollados por otras compañías como Konami, dB-Soft o Irem. Lo bueno es que, al lado de lo realizado por estas compañías, los juegos de Casio no desentonaban un ápice.

característica que ya se antojaba vetusta tanto en lo tecnológico como a nivel de negocio.

Ante esta perspectiva, y más aun contemplando la gran aceptación de las primerísimas *Game & Watch* de Nintendo, Casio puso en marcha su maquinaria para intentar copar el mercado con sus propias maquinitas en LCD. Y bien que lo hizo, jugando con los números como solo sabía hacer la empresa de la familia Kashio. De los primerísimos lanzamientos fue la Casio BB-9 (1980), una calculadora que era también un divertido jueguecillo de béisbol. Esta combinación de elementos hizo que muchos niños japoneses quisieran una BB-9 para poder ser los reyes del patio. El éxito fue abrumador, y Casio diversificó esta línea acoplándolos también en relojes y, por supuesto, como juegos en solitario, con bonitas carcasas muy bien montadas y no exentas de innovaciones frente a la competencia.

En total fueron cerca de doscientas maquinitas de juegos las producidas por Casio a lo largo de más de una década, alcanzando en ocasiones las ventas de las de Nintendo y superando con creces las cifras conseguidas por las haldhelds de empresas como Bandai, Gakken o Vtech. Destacaron por méritos propios portátiles como *Western Bar* (CG-300, 1990), *Kung-Fu* (CG-310, 1984) o *Soccer* (SG-11, 1984). Cabe decir que se trataban de divertimentos terriblemente sencillos, pero que trataban de añadir un toque de complejidad y distinción que los alejaba de la simpleza extrema con la que se caracterizaban estos pequeños juguetes. Para que os hagáis una idea, un buen ejemplo es el de *Soccer,* cuya simulación del deporte rey era bastante interesante teniendo en cuenta la exigua potencia del mecanismo en sí. Como muestra, un botón: poseía una tecla analógica para chutar el balón; si la apretábamos con fuerza, más lejos iría el esférico. Sorprendente la profundidad que otorgaba este matiz.

Más curiosa si cabe era la situación de Casio durante los primeros compases de la década de los ochenta. A pesar de todos sus esfuerzos, copando el mercado tecnológico japonés desde varios frentes, como empresa estaba considerada muy por debajo de otros gigantes como Sony, Canon, Mitsubishi o Panasonic. Sin duda alguna contribuía a esta percepción el que Casio apostaba por una tecnología capaz de llegar a todo el mundo gracias a sus bajos precios. También se hicieron especialmente conocidos por hacer de su praxis todo un referente, siempre fijándose en la competencia, analizando los pertinentes marcos de circunstancia y metiéndose en casi todos los fregados. En consecuencia, lanzaban al mercado sus propias versiones de todo en lo que vendría a ser un icónico "bueno, bonito y barato".

De hecho, Casio estaba en una posición preferente en un buen puñado de sectores dentro de la electrónica del ocio. En el sector de las calculadoras eran los número uno. Sus teclados musicales se habían convertido en la primera opción de todo aquel que quisiera iniciarse en la música. Los relojes de Casio triunfaban como las patatas fritas, del mismo modo que sus cámaras de fotos agradaban a propios y extraños. En cierto modo, la familia Kashio se había establecido en una particular zona de confort, aunque nunca se dejaba de ponderar el expandirse hacia otros campos, por supuesto siempre hablando del sector electrónico. Las maquinitas handheld estaban contribuyendo lo suyo de cara al crecimiento de la compañía, y la actividad relacionada con los videojuegos parecía estar buscando un movimiento concreto que terminase de propulsar dicha industria a lo más alto. Es entonces cuando estos ingenieros colocaron su punto de mira sobre el desarrollo de hardware y software.

Dirijamos nuestras miras a 1983, año en el que Japón reacciona ante la proliferación de videoconsolas que padecía occidente: Mattel sacaba a dos manos su Intellivision II y el aparatoso Aquarius, Philips expandía la esencia de Odyssey con su Videopac+G7400, y Coleco y su Colecovision trataba de asentarse definitivamente en las tiendas. Los nipones no se cruzarían de brazos, y recelosos de todo lo que llegara desde fuera, fabricaron sus propios "juguetes". Así, Sega lanzaba su SG-1000, Nichibutsu su extraña My Vision, Epoch fabricaba distintas iteraciones de su Cassette Vision, y Nintendo colocaba en el mercado una Famicom que daría mucho que hablar. Y Casio, que no permanecía indiferente ante la nueva moda, fabricaría la PV-1000.

La consola llegaría a los comercios en octubre de 1983, con vistas a tener opciones de disponer de un catálogo lo suficientemente atractivo de cara a las fiestas navideñas. Y de hecho hasta cierto punto lo tuvo, con una Casio que supo llevar a cabo los acuerdos pertinentes para tener software proveniente de casas como Sega, Namco o Konami. El problema es que PV-1000 palidecía frente a la competencia del momento cuando salía a la palestra la capacidad de su hardware, especialmente limitado si lo comparábamos con la SG-1000 de Sega o los por entonces pujantes MSX. Y es que si bien su procesador era el clásico Z80A

Casio llegó a producir casi 200 "MÁQUINITAS" LCD a lo largo de MÁS DE UNA DÉCADA, alcanzando en ocasiones las ventas de G&W.



» El diseño exterior de PV-1000 y PV-2000 era bien hermosote, generando un marcado contraste con la escasa potencia del hardware, sobre todo en el caso de PV-1000. Para colmo, el software de estas máquinas era del todo incompatible entre sí.



» Teniendo en cuenta la tecnología que tenía PV-1000 en sus tripas, un juego como *Pooyan* era de lo más meritorio. No mostraba debilidades con respecto a la versión PV-2000, una máquina mucho más potente.

que tantas y tantas máquinas tuvieron en sus tripas en los ochenta, poseía tan solo 2 KB de memoria RAM, dedicando un único KB para la generación de caracteres. Sus gráficos tampoco daban para mucha floritura, con una paleta de 8 colores a una resolución de 256x192 píxeles.

Los cartuchos con los que contó la consola apenas superaban la docena: *Pooyan*, *Super Cobra*, *Tutankham*, *Amidar*, *Dig-Dug*, *Warp & Warp*, *Turpin*, *Pachinko UFO*, *Fighting Bug*, *Space Panic*, *Naughty Boy*, *Dirty Chameleon*, *Excite Mahjong*… Es de justicia decir que todos ellos estaban francamente bien realizados pese a las limitaciones técnicas, y eran deliciosos, joystick en mano. Pero algunos detalles, como la incapacidad del hardware de cara a trabajar con sprites, restaban mucho lustre a la hora de contemplarlos en acción. No obstante, títulos como *Tutankham* o *Amidar* suplían con solvencia estas taras, mostrándose como juegos verdaderamente notables. Sin embargo, poco se podía hacer frente a los rivales, y menos con una Famicom que, ofreciendo mucho más, costaba de salida exactamente lo mismo: 14,800 yenes.

» Casio se unía al estándar MSX con los modelos PV-7 y PV-16, dos computadoras cuyas características técnicas se situaban en lo más bajo de la gama. Sin embargo, su compacto diseño era sumamente atractivo. Aquí, el PV-16 al lado del HB75P de Sony.

Para colmo de males, la propia Casio se hizo la competencia a sí misma vendiendo casi simultáneamente el PV-2000, un ordenador personal que también estaba muy orientado al entretenimiento. Todo hay que decirlo, sus responsables fueron muy claros a la hora de vender estas piezas, aclarando de forma meridiana que el software de ambas plataformas era absolutamente incompatible (no así los joysticks). Y es que las características del tosco PV-2000, de hard similar al ofrecido por SG-1000, Colecovision o los MSX, diferían lo suficiente del hardware de PV-1000 como para que sus videojuegos no se entendieran, y así lo demostraban conversiones como las de *Pooyan* o *Super Cobra*, que resultaban ser muy distintas en las dos máquinas.

Aunque se trató de exponer con claridad la diferencia entre los dos formatos, la confusión no dejó de hacer acto de aparición. El público no se atrevió a apostar por una computadora que erróneamente terminaba hermanada con una videoconsola. Por no decir que cualquier atisbo de interés quedaba rápidamente amedrentado por el comienzo de la invasión del sistema MSX, y más aún con el más que convincente peso que generaban marcas como Sony, Sanyo, Matsushita o Yamaha, que lo estaban dando todo por la norma. En cuestión de meses, Casio movió ficha, y el apoyo hacia PV-1000 y PV-2000 se vería comprometido. Es interesante hacer notar que, en conversaciones con Konami para las licencias de desarrollo de juegos para PV-1000 y PV-2000, se habló largo y tendido de lo que podría significar el MSX en la industria japonesa, por lo que no dejaban de haber motivos de peso para dar un nuevo paso en el terreno informático de la compañía. Al fin y al cabo, si Fujitsu, Pionner o Yamaha habían firmado… ¿por qué no ellos?

APOSTANDO POR EL MSX

De cara a su estreno en los entornos del MSX, Casio se preparó a conciencia con la idea de no dejar nada al azar. La corta experiencia con la consola PV-1000 y el ordenador PV-2000 les sirvió para, como poco, no comenzar con mal pie. Establecieron unas bases estupendas en lo que a software se refiere, aunque en lo concerniente al hardware, las particulares políticas de empresa de Casio chocaron violentamente con las normas establecidas por Ascii Corporation ▶

LOS MEJORES DE PV-1000 Y PV-2000

No son máquinas que te recomendaríamos hoy para lo que se dice "jugar", pero si está en tu mano el hacerte con una de ellas y eres fan de la vieja Konami, algunas piezas de sus exiguos catálogos merecen la pena.



TUTANKHAM: La mejor conversión doméstica de este arcade de Konami la encuentras en PV-1000. Divertidísimo y muy bien resuelto técnicamente.



ROC'N ROPE: Otro Konami difícil de ver en un sistema doméstico, esta vez en PV-2000. La demostración de que Tokuro Fujiwara ya andaba obsesionado con los cables antes de Bionic Commando.



POOYAN: El extravagante shmup porcino de Konami llegó tanto a PV-1000 como a PV-2000 en sendas conversiones, ambas conservando toda la esencia del original.



Casio llegó a un ACUERDO CON KONAMI que se tradujo en el lanzamiento de UN BUEN NÚMERO DE CLÁSICOS para el estándar MSX.

sobre las que se regía el estándar MSX.

Fue en el año 1984 cuando Casio comenzó a vender su nueva línea de ordenadores: primero los PV-7 y PV-16, y más tarde, los modelos MX-10 y MX-101, siendo este último una versión del MX-10 con el añadido de unas antenas de televisión. Aquí pudimos disfrutar del MX-15, que en sí era una adaptación del MX-10 especialmente concebida para occidente, pudiéndose adquirir de forma oficial en España. Todos estos modelos eran ciertamente compactos, diseñados con esmero para ocupar muy poco espacio. Resultaban muy atractivos a la vista, aunque su particular elegancia contrastaba con el hecho de que no terminaban de ser todo lo ergonómicos que cabría esperar. Gran culpa de ello recaía en el teclado, con teclas de plástico separadas al estilo ZX Spectrum.

Luego están las carencias de estas máquinas con respecto a los ordenadores de otros fabricantes, y es ahí donde la producción de Casio bordeaba las normas del estándar con el único fin de reducir costes y poder venderlos baratos. Para empezar, estableció un nuevo límite en lo que a la memoria RAM se refiere, pero para mínimos, con el modelo PV-7 vistiendo tan solo 8 KB. Luego estaban asuntos como el de los slots de cartuchos, disponiendo de una única ranura cuando lo habitual era que existieran dos; o la ausencia de puertos importantes como el de impresora o el de casete estándar. Todo esto era subsanable con expansiones como la KB-7 y la FA-32, también fabricadas por la propia Casio; pero el motivo fundamental de todas estas carencias era que el importe no superase los treinta mil yenes. Esto contribuyó a que tanto el PV-7 como el PV-16 llegasen desde el Sanno Institute of Management a muchos colegios japoneses, informatizando al alumnado bajo las nuevas denominaciones Sanno SPCmk-II y Sanno SPCmk-III, respectivamente.

» Casio bordeó las normas del estándar MSX con sus pequeños ordenadores personales. No obstante, eran ejemplares tremendamente solventes para disfrutar del gran catálogo existente en forma de cartuchos ROM para los MSX de primera generación.

Más reducidos fueron los modelos MX-10 y MX-101, y decimos reducidos en el más estricto sentido de la palabra. El objetivo de Casio era fabricar un ordenador pequeño donde los haya, eliminando en el proceso detalles que el PV-16 había corregido con respecto al PV-7, como la conexión estándar para reproductores de cintas casete (algo que sí arregló la versión occidental, el MX-15). El teclado, que seguía siendo poco propicio para un uso intensivo, pasaba para la ocasión a tener botones de goma, delatando el hecho de que su concepción básicamente estaba orientada para el juego. Por supuesto, se agradecía el precio al que salieron estas máquinas, por debajo de los 20.000 yenes, entendible si teníamos en cuenta que los MSX de segunda generación ya estaban en el mercado.

El planteamiento de Casio se basaba fundamentalmente en un apoyo absoluto desde el desarrollo interno de software específico para la norma MSX. La estrategia de la empresa era la de crear un ecosistema en el que tanto sus computadoras como sus cartuchos se relacionaran de manera inequívoca, a la par que la calidad de los programas hablara por sí sola con la idea de aprovechar el factor estándar. Los lazos ya trazados con una empresa como Konami, que aún no disponía de una infraestructura sólida para la distribución de sus producciones, hizo que llegaran a un acuerdo de distribución que ayudaría a que el catálogo de Casio en MSX abultara más. Y desde luego no es moco de pavo disponer en tu línea de productos de títulos como *Circus Charlie*, *King's Valley* o los dos *Yie Ar Kung-Fu*.

Con todo, el factor Konami parece estar muy presente dentro de lo que era la producción propia de Casio, con su estudio muy pendiente de los éxitos de la famosa casa de



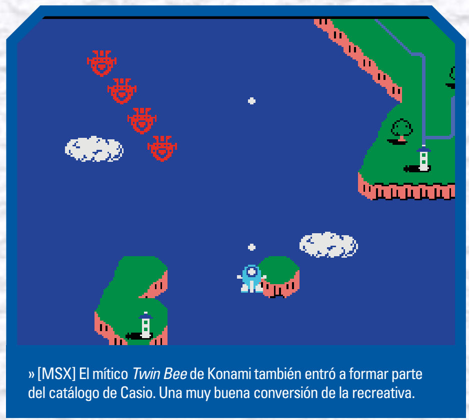
» El modelo MX-10 de Casio prácticamente reducía a la mitad el tamaño del ya de por sí diminuto PV-7. Lo cierto es que era toda una monada.

» [MSX] *Car Fighter* se dejaba de sutilezas a la hora de inspirarse en la mecánica y en los gráficos del clásico *Road Fighter* de Konami.

» [MSX] Por aquí lo conocíamos como 'el ninja de Casio'. *Iga Ninpou Chou - Mangetsujou no Tatakai* era un juego sensacional.



» [MSX] El último videojuego de Casio para MSX fue *Issunboushi No Donnamondai*, un estupendo arcade.



» [MSX] El mítico *Twin Bee* de Konami también entró a formar parte del catálogo de Casio. Una muy buena conversión de la recreativa.

software. De hecho, es fácil encontrar en muchos de sus éxitos para MSX el "reflejo" desarrollado por Casio. Si Konami tenía a *Road Fighter*, Casio sacaba su *Car Fighter*. Si Konami triunfó con *The Goonies*, Casio lo usaría de inspiración para su Y*okai Yashiki*. Si Konami alucinó al personal con *Knightmare*, Casio haría lo propio con *Yami no ryuu ou Hades no monshou*… Es de justicia enumerar los más de treinta videojuegos que puso Casio a la venta (y digo "enumerar" porque, en verdad, estaban numerados). Además de estos cartuchos, también lanzó en el mismo formato utilidades como ampliaciones de memoria, interpretes Basic para principiantes o una aplicación para la realización de gráficos, así como una tableta de dibujo de calidad más que aceptable. Pero en lo que a los juegos respecta, el material es cuantioso y de lo mejorcito que se puede encontrar en el sistema japonés.

El primer cartucho salido de la factoría de Casio fue *Exciting Jockey*, una de esas rarezas que tanto gustan al público nipón. Porque allí en el país del sol naciente disfrutan mucho con simulaciones de este palo, en este caso, de carreras de caballo. Existían dos modalidades: una, en la que manejamos directamente al jockey, y otra, en la que hasta cuatro jugadores pueden apostar al caballo ganador. A tan japonés lanzamiento le seguiría *Exciting Baseball*, un sencillo pero divertidísimo juego de béisbol que, casualidades de la vida, coincidía tanto en tiempo como en mecánicas con *Konami's Baseball*. También de 1984 es *MSX Baseball*, de Matsushita, siendo un año especialmente generoso para este deporte en su vertiente videojueguil.

Con el número 3 vendría un concepto aparentemente original, *Ski Command*, donde nos pondríamos en la piel de un agente especial que debía combatir al enemigo sobre lo que era un trepidante descenso nevado. A pesar de los esquís y la posibilidad de abatir al enemigo con nuestro rifle, recordaba sobremanera al mitiquísimo *Antarctic Adventure* de Konami, lo cual no le restaba méritos, ya que *Ski Command* era, y sigue siendo, tan trepidante como divertido.

El cuarto en liza es un viejo conocido, *Pachinko UFO*, un título que Casio ya había llevado a sus PV-1000 y PV-2000. Cabe decir que, aun siendo el hardware de esta última máquina muy similar al de MSX, no se realizó una traslación directa, siendo el código totalmente nuevo (y no precisamente mejor). A modo de curiosidad, comentar que este *Pachinko UFO* estaba basado en una máquina de pachinko auténtica.

Konami se estrenaba en el line-up de Casio con *Circus Charlie*, asumiendo las maneras del ejemplar número 5 de la colección, mientras que *Konami's Tennis* sería el sexto. En los dos casos el programa era exactamente el mismo que nos encontrábamos en las versiones originales de Konami, cambiando únicamente la caja y el diseño del cartucho. Por lo demás, nos encontrábamos con dos auténticos clásicos del sistema que no han envejecido un ápice.

Entrados en 1985 llegamos al 7, topándonos de bruces ante el particular caso de estar ante una propuesta que ni es de Casio ni está programada por Konami. En concreto se trata de todo un clásico del software nipón: *Flappy Limited*, de dB-Soft. Tras su paso por Sharp X1, Sharp MZ-800, PC-8801 y Famicom, este *Flappy* (un arcade muy en la línea de *Eggerland Mistery*) enloquecería al más cuerdo con sus enrevesadas pantallas.

La octava portada anunciaba inequívocamente que en su interior acogía a toda una leyenda del software de entretenimiento: *Yie Ar Kung-Fu*. Tampoco veríamos alteraciones en lo que respecta al código; por poner una queja, se echaría en falta la espectacular portada que lucía el original, con aquel remedo de Bruce Lee listo para repartir tollinas. Aprovechamos para comentar que esta conversión de *Yie Ar Kung-Fu*, similar a la que recibiera Famicom, difiere sobremanera del arcade recretivo, que era en general mucho más grande y complejo.

Volvería dB-Soft para el noveno título de Casio con *Volguard*, una especie de *Scramble* súper vitaminado que ya se había paseado con anterioridad en los PC-8801 de Nec. El principal reclamo de *Volguard* era el poder fusionar las naves protagonistas para así manejar un gigantesco mecha, aliciente suficiente como para adquirir este cartucho con los ojos vendados. Destaca el interesante scroll parallax de tres capas, bastante llamativo para la época.

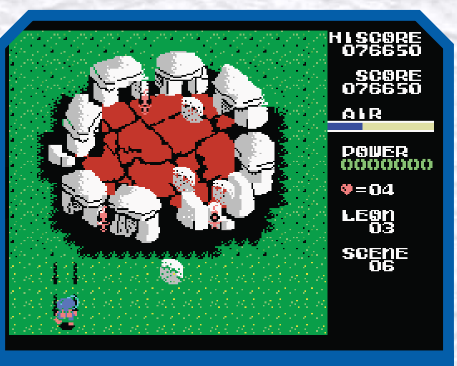
Un número tan redondo como el 10 debe albergar en su interior un programa de importancia. Y así fue, con una Konami que dio lo mejor de sí misma en *King's Valley*, otro de los trabajos legendarios de la no menos legendaria productora. Esta mezcla entre plataformas, puzles y juego a lo *Lode Runner* hizo que no pocos usuarios de MSX se tirasen de los pelos de la cabeza, en lo que era un desafío de proporciones cósmicas. Si hoy saliera en forma de indie, a buen seguro que sería un exitazo.

Quizás justo al revés que el siguiente cartucho: *MopiRanger*, posiblemente una de las obras más infravaloradas de Konami. No era más que un *Pac-Man* o un *Crush Roller* más o menos evolucionado, pero no terminaba de llamar la atención por su discreto apartado visual ni por una mecánica que ya en 1985 se antojaba como caduca. No obstante, *MopiRanger* era bastante entretenido, y en algunos momentos sonrojantemente difícil.

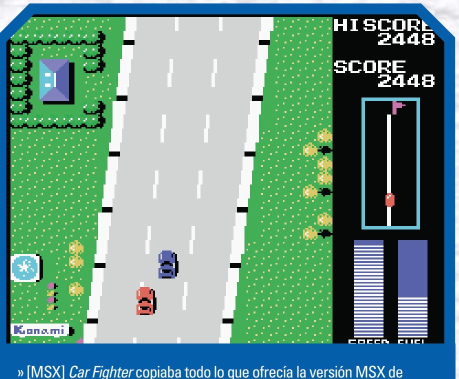
Con la docena volvíamos a disponer de un cartucho desarrollado por Casio: *Ice World*. Se trata de un retorcidísimo videojuego al más puro estilo *Pengo*, añadiendo a su metodología lúdica detalles que parecen sacados de *King's Valley* y, por qué no decirlo, de las pesadillas más dementes de un game designer perverso. Como ejercicio



» Tras *Circus Charlie* y *Tennis*, *Yie Ar Kung-fu* sería el tercer cartucho de Konami en viajar al magno catálogo de Casio. Todo hay que decirlo, esta primera entrega para MSX no ha envejecido muy bien que digamos, pero ni por esas es posible quitarle la vitola de clásico.



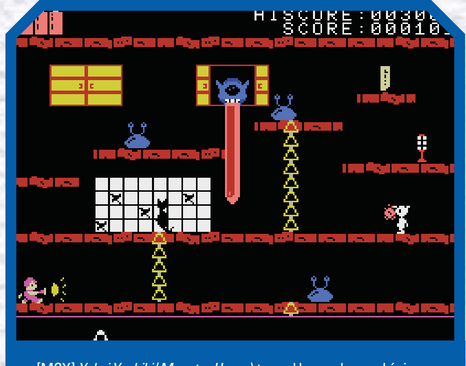
» [MSX] *Yami no Ryu ou Hades no Monshou* (*Emblem of the Dragon King Hades of Darkness*) era un shmup impresionante.



» [MSX] *Car Fighter* copiaba todo lo que ofrecía la versión MSX de *Road Fighter* (foto)… ¡que también publicó la propia Casio!



» [MSX] *Shindobaddo Nanatsu no Bouken* (*The Seven Adventures of Sindbad*) recordaba a otro clásico de Konami: *Shaolin's Road*.



» [MSX] *Yokai Yashiki* (*Monster House*) tuvo el honor de ser el único trabajo de Casio que saltó a Famicom. No le faltaban méritos.

de habilidad y puzles era tan monstruoso como magnífico. Casio comenzaba a enseñar la patita… *Eagle Fighter* no fue sinónimo de mala suerte con su decimotercera entrega (la primera en alcanzar los 32KB), ya que como masacramarcianos no estaba nada mal. Tenía una fase de despegue calcada a la del españolísimo arcade *Ambush*, mientras que la parte más shmup mimetizaba las maneras del *Exerion* de Jaleco. La originalidad brillaba por su ausencia, pero estaba bien realizado y, lo más importante, divertía lo suyo.

Siguiendo con la racha de Casio llegamos al ejemplar número 14: *Casio World Open*. Porque, amigo lector, era raro el que una compañía japonesa no tuviera su propio "simulador" de golf, y nuestra empresa no iba a ser menos. La única pega, por decir algo, es que era demasiado parecido a *Konami's Golf*, pero a nuestro humilde entender este de Casio estaba algo mejor realizado, sobre todo en lo concerniente al factor lúdico.

La niña bonita le daba el relevo a dB-Soft, que vería aquí publicado su *Zexas Limited* como ya hiciera en solitario meses antes. Los arcades espaciales repetían una y otra vez en todo catálogo que se preciara de estar a la moda, y para ello este *Zexas* se inspiraba en la recreativa de Konami *Gyruss*. Había que reconocerlo, ponía en pantalla escenas que en 1985 llamaban mucho la atención. Desde los salones recreativos pisa el acelerador *Road Fighter*, con una conversión de Konami que por méritos propios se encuentra entre los programas más memorables de la primera generación de MSX. Tan sencillo como pisar el acelerador y esquivar coches, pero viciaba como pocos y aprovechaba con brillantez la paleta de color del ordenador.

El 17 es *Iga Ninpouten* (*Handbook of Iga's Technique*), protagonizado por un pequeño ninja que para muchos usuarios sería algo así como el personaje emblema de Casio en su periplo por los videojuegos. Se trata de un arcade de acción muy interesante, capaz de combinar distintos estilos en su furioso gameplay. Pero habría que esperar a su secuela para poder disfrutar de la verdadera excelencia en forma de juego de ninjas…

Y he aquí uno de los ejemplos más claros de la fijación del equipo de trabajo de Casio en relación a Konami. Habiendo publicado un solo cartucho después de *Road Fighter* y ya lanzan un *Car Fighter* que no puede disimular en nada la herencia recibida. Sí, aquí el coche puede disparar, pero es ver los escenarios, la rutina de scroll, los sprites de los autos… Entretenidísimo, pero es que es imposible ser menos sutiles.

Shindobaddo Nanatsu no Bouken (*The Seven Adventures of Sindbad*) sí es un producto 100% original. Las normas que rigen su jugabilidad eran bastante similares a la del *Shaolin's Road* de Konami, pero se podía encontrar dignidad creativa en este arcade salido de las mil y una noches.

Alcanzamos la veintena con *Exoide-Z*, otro shoot'em up en el que se introduce con calzador la figura del robot gigante luchando contra el malvado imperio galáctico de turno. Esta vez Casio se fija con cierto descaro en *Star Force*, el popular matamarcianos de Tehkan que, dicho sea de paso, fue convertido al MSX por Hudson Soft.

El juego número 21 de la colección de Casio es *Yie Ar Kung-fu II*, cuyo lanzamiento original por parte de Konami tuvo lugar en 1985, un año antes que la edición que ahora nos ocupa. Esta secuela era y sigue siendo una barbaridad de one vs one, un torrente de creatividad y buen hacer del que no nos cabe duda alguna que tuvo mucho que ver en la posterior concepción de *Street Fighter* por parte de Capcom. Una maravilla.

El 22 es otro peso pesado de la Konami de MSX: *Knightmare*. Se trata de un shooter clásico, al que le cambiamos la nave espacial y los marcianitos por un heroico guerrero (Popolon) y las hordas del infierno. A pesar de su scroll, algo que no teníamos en consideración cuando salió, se trata de un arcade inmejorable por el que no pasan los años.

Recogiendo algunas de las bases jugables del fenomenal *The Goonies*, como no, de Konami, Casio imprime en su lanzamiento 23 un magnífico ejercicio de aventuras y plataformas. *Yokai Yashiki* (*Monster House*) estaba repleto de pasajes misteriosos, monstruos terroríficos y un nivel técnico delicioso en el que sobresalen sus simpáticos gráficos y un puñado de geniales melodías. Una estupenda aventura que no pasó inadvertida para Irem, que lo convirtió, con algún añadido que otro, a Famicom.

Casio repite al código con *Koneko no Daibouken: Chibi-chan ga iku*, un delicioso plataformas en

el que controlábamos a un gatete (cuyo sprite recordaba a Hello Kitty) que tenía la capacidad de crecer como si de Super Mario se tratara. No podía pisar a los enemigos, pero se hacía cargo de ellos tirachinas en ristre. Un "cute game" muy agradable de jugar.

El lanzamiento 25, *Kenja no Ishi* (conocido en occidente como *The Stone of Wisdom*) sorprendía por su llamativo estilo. En sí era lo más parecido a *The Legend of Zelda* que se podía encontrar en un MSX de primera generación, y encima estaba muy bien realizado. Buenos gráficos, estupendas melodías y un fantástico ritmo que no daba tregua al joystick.

En el trato con Irem para trasladar Monster House a la consola de 8 bits de Nintendo, se acordó también el que Casio pudiera disponer en su catálogo de *Spelunker*. Creado por Tim Martin, Robert Barber y Cash Foley para la gama de ordenadores de Atari de 8 bits, *Spelunker* alcanzó multitud de plataformas, tocando los sistemas japoneses gracias a Irem. Esta versión para MSX merece mucho la pena.

La colorida ilustración de portada del número 27 es inconfundible. Así es *Twin Bee*, tan llamativo y ruidoso como jugable hasta la saciedad. Konami hizo una labor encomiable a la hora de programar la versión MSX de su propia recreativa, y el hecho de que luzca palmito en la serie de Casio es sin duda una buena oportunidad para adquirir este cartucho.

El 28 traía la segunda parte de las aventuras del pequeño ninja de Casio: *Iga Ninpou Chou Mangetsujou no Tatakai* (*Battle of Full Moon Castle*), y realzaba magistralmente lo ya visto en el anterior episodio. Es triste que este juegazo que parece salido de las recreativas no tenga la fama de, por ejemplo, los míticos trabajos de Konami o Compile, porque no cabe la menor duda de que lo merece de medio a medio.

Después del ninjitsu, vuelven las batallas galácticas, esta vez con *Exoide-Z Area 5*. Resulta llamativo el hecho de que, tratándose de una secuela de un cartucho lanzado el mismo año, la evolución entre un juego y otro es más que palpable. Sigue siendo un remedo de *Star Force* o *Star Soldier*, pero, haciendo honor a la verdad, al lado de este número 29 da la sensación de que el primer *Exoide-Z* es una producción dos o tres años más antigua… y aunque el fechado del copyright diga lo contrario, es bastante probable que así sea.

Nos encontramos en la treinta con *Moai no Hihou* (*Secret Treasure of Moai*), dando protagonismo a las famosas estatuas de la Isla de Pascua que tantas y tantas veces hemos visto en la obra de Konami. Pero estábamos ante un ejemplar cien por cien de Casio, y que si bien recogía algunas ideas de *King's Valley* o *Boulder Dash*, resultaba muy refrescante. Saltos plataformeros, excavaciones y piezas que pueden aplastarnos si no andamos con cuidado. Eso y mucho más es este *Moai no Hihou*.

El penúltimo regalo de Casio a los usuarios de MSX era un trepidante shoot'em up que le sería familiar a los fans de *Knightmare* o *Commando*: *Yami no Ryu ou Hades no Monshou* (*Emblem of the Dragon King Hades of Darkness*) era una bomba que no daba respiro alguno, con cientos de proyectiles en pantalla, monstruos deseosos de quitarnos una vida y desmesurados jefes de fin de fase. Un arcade de tomo y lomo que no tenía nada que envidiarle a los clásicos en los que se basa.

El cartucho que cierra la línea de lanzamientos de Casio es posiblemente uno de los más originales de esta treintena larga de videojuegos. *Issunboushi No Donnamondai* nos pone en la piel de un joven nipón que avanza por el escenario montado en una pequeña barca (un poco a lo *Navy Moves*), defendiéndose de los enemigos con su espada. Al final de cada fase, claro está, se encuentra el final boss de turno, al que también hay que someter con nuestro filo. Difícil, jugable y bastante bonito el primer y último lanzamiento de Casio en 1987.



» Aunque el catálogo de Casio incluyó joyas "ajenas" como *Twin Bee* o *Yie Ar Kung-Fu 2*, el soft desarrollado por ellos mismos no desmerecía un ápice de los trabajos de Konami. Casio hizo las cosas muy, pero que muy bien, con juegos tan divertidos como trabajados.

LA CARCASA DE LOOPY incorporaba una impresora térmica con la que PODÍAMOS IMPRIMIR CAPTURAS de pantalla.

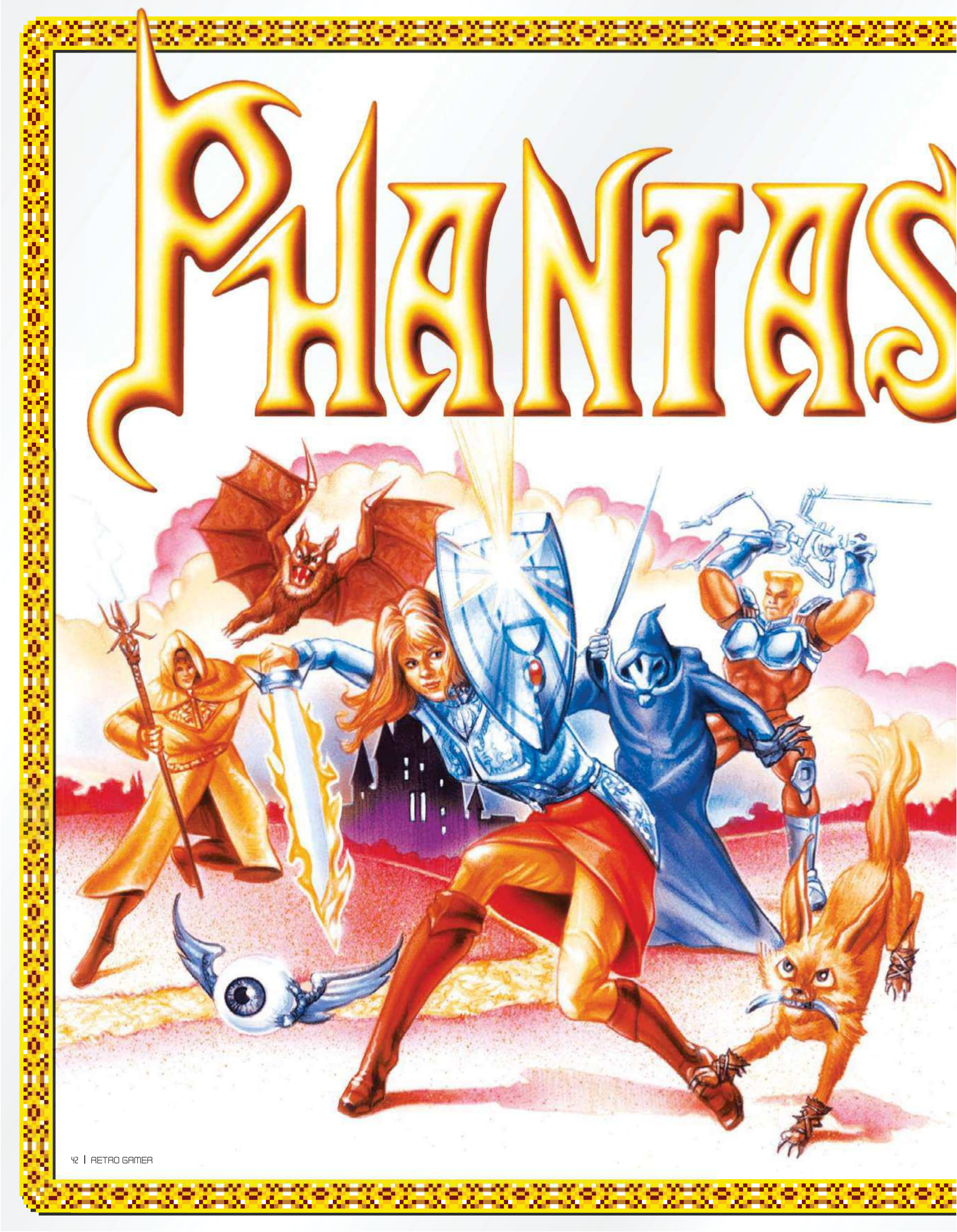
EL FINAL DEL TRAYECTO

¿Por qué frenó Casio la producción y distribución de software para MSX? En 1987 la primera generación de este estándar prácticamente estaba dando sus últimos coletazos, y ya un año antes Konami había introducido con *Nemesis* (*Gradius*) el concepto MEGAROM en sus cartuchos, saltando de los habituales 32KB de RAM a unos impactantes 128KB. Y en 1987, con *Nemesis 2* agregó el chip de sonido SCC con el fin de aumentar las capacidades musicales de sus juegos. Asumir estos gastos de fabricación no era algo que Casio contemplara, al igual que el aumento en los valores de producción que requeriría desarrollar para MSX2. Y como tampoco entraban en sus planes fabricar computadoras de segunda generación (las cifras conseguidas con sus anteriores modelos no invitaban a ello), el emporio de la familia Kashio no tuvo otra que olvidarse de los videojuegos de sobremesa por un tiempo.

Por bastante tiempo, de hecho. Hasta 1995, concretamente, momento en el que alguien dentro del departamento de investigación y desarrollo tiene la fabulosa idea de concebir una videoconsola cuyo target sea en exclusiva el público femenino. Y así nació Loopy, una bonita máquina de 32 bits (con un Hitachi SH-1 en su corazón) cuyos juegos de los cuales se lanzaron únicamente diez tuvieron el error de extralimitar el concepto de "videojuegos para chicas". Aventuras románticas, quita y pon de disfraces y peinados, programas de dibujo… Todo era excesivamente básico y superficial para unas niñas que venían de jugar con las consolas de Nintendo.

El aparato tenía cosas curiosas, siendo la más destacable una impresora térmica que venía de serie en la propia carcasa, otorgando la posibilidad de imprimir capturas de pantalla. Un accesorio llamado Magical Shop permitía a la Casio Loopy ser utilizada con dispositivos externos a la usanza de reproductores de vídeo o DVD, con la finalidad de capturar desde estas fuentes las imágenes y crear nuevos stickers. El concepto no dejaba de ser llamativo, pero no debió terminar de convencer a un público que no dejaba de ver en todo este conglomerado un engendro demasiado edulcorado, dando como resultado unas ventas realmente escuetas. Ahora, sin embargo, es una pieza muy atractiva para los coleccionistas, que aún las pueden conseguir a buen precio.

Y con Loopy terminó esta aventura. Casio sigue estando al pie del cañón en un buen puñado de sectores, pero con los videojuegos cerraron el grifo, aunque el negocio de las handheld sí que se mantuvo durante un buen puñado de años, pudiéndose encontrar todavía alguna que otra maquinita en los bazares de barrio. El resto es historia; una historia que extrañamente tiende a permanecer en el más oscuro de los ostracismos justo cuando Casio ha firmado algunos videojuegos que, quizás viniendo de otra mano, podrían haber dejado su huella en la memoria colectiva. Os desafiamos a comprobarlo de primera mano. *


PHANTAS

STAR

La épica de ciencia ficción de Sega fue muchas cosas: un pionero de los JRPG, un título clave para que el género fuera popular en Occidente y un gran motivo para poseer una Master System. Yuji Naka nos explica cómo se creó...



LOS DATOS

- » **EDITOR:** SEGA
- » **DESARROLLADOR:** SEGA
- » **LANZAMIENTO:** 1987
- » **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
- » **GÉNERO:** RPG

Es gracioso pensar que hubo un tiempo en el que el rol japonés no era un tipo de juego bien definido... pero en 1987 así era. La mayoría de diseñadores japoneses seguían inspirándose en títulos occidentales, como *Wizardry* y *Ultima*, aunque Enix con su *Dragon Quest* cosechó un gran éxito en Famicom y espoléo el desarrollo de RPGs en la consola rival, sentando las bases del género que conocemos hoy día. En los ordenadores, Falcom estaba desarrollando el primer juego de su prolífica serie *Ys*, y Famicom iba a beneficiarse de la decisión de Square de destinar recursos a un proyecto llamado *Final Fantasy*. Sega no podía confiar en el apoyo de los third-party para asegurar que su consola Master System tuviera su propio RPG, de modo que reunió a un grupo de diseñadores rebosantes de talento para crearlo.

El diseño global del juego fue coordinado por Kotaro Hayashida, quien se había labrado un nombre por su trabajo en *Alex Kidd In Miracle World*. A él se unieron otros miembros clave del equipo de ese juego: Rieko Kodama fue la artista principal, mientras que Tokuhiko Uwabo compuso la música. Otros miembros clave fueron Chieko Aoki, quien contribuyó en la historia, y Miki Morimoto, que trabajó en el diseño del juego. Kazuyuki Shibata diseñó los monstruos, mientras que de otros gráficos se encargaron Koki Sadamori, Takako Kawaguchi, Hitoshi Yoneda y Naoto Oshima.

En una entrevista de 1993 para el libro *World Of Phantasy Star*, Rieko Kodama explicó que los programadores tuvieron problemas para implementar las mazmorras 3D, y que fue esto lo que llevó al programador principal a unirse al equipo. Yuji Naka se había forjado una gran reputación por sacar adelante complejas conversiones 8-bit de recreativas punteras como *Space Harrier* y *Out Run*, y estaba empeñado en hacer un sistema de imágenes con rejilla 3D.

Como muchos diseñadores japoneses de la época, la experiencia RPG de Naka estaba definida por los juegos occidentales. "No estoy seguro de si fue en el C-64 o el Amiga, pero en aquella época había un RPG de mazmorras 3D. La mazmorra se mostraba en una pequeña caja en pantalla, no era a pantalla completa," recuerda el programador. "Eso me inspiró, así que empecé a experimentar por mi cuenta con la visión de intentar hacer una mazmorra a pantalla completa. No era necesariamente un RPG, estrictamente hablando. Quería que fuera rápido, como un juego de acción. Esa visión fue el comienzo de *Phantasy Star*."

El intento de hacer un juego rápido no debería ser una sorpresa, ya que Naka es famoso por *Sonic The Hedgehog* y su amor por los Ferraris. En cualquier caso, el intento inicial fue mal en muchos



» [Master System] Los pueblos suelen tener variedad de tiendas, así como habitantes de los que obtener información.

UNA NUEVA GENERACIÓN

Cómo Sega revitalizó su clásico para la era PlayStation 2





A principios del milenio, Sega se puso especialmente seria con la idea de renovar su catálogo para PlayStation 2, hasta el punto de poner en marcha un proyecto conjunto con D3 Publisher (llamado 3D AGES) y un sello de bajo presupuesto llamado Sega Ages 2500. El juego elegido para lanzar esta nueva gama de juegos fue el remake de *Phantasy Star*, titulado *Phantasy Star Generation: 1*, lanzado el 28 de agosto de 2003, sólo en Japón.

El juego recibió un lavado de cara en alta resolución (de bajo presupuesto), con gráficos 2D y mazmorras 3D en tiempo real, y mostró tanto varios monstruos como a nuestros personajes en combate. La música también se actualizó, aunque el mayor cambio vino en la forma de contar la historia: los personajes tenían diálogos más expresivos y escenas ilustradas adicionales que daban un poso más dramático a los acontecimientos.

Esta versión iba a ser lanzada por Conspiracy Entertainment en EE.UU. como parte del pack, confusamente titulado, *Phantasy Star Trilogy*, que contendría los remakes de *Phantasy Star*, *Phantasy Star II* y *Phantasy Star IV* (el tercer juego estaba notablemente ausente en los planes de Sega). En cualquier caso, la serie de remakes terminaron prematuramente con *Phantasy Star Generation: 2* y el recopilatorio fue cancelado. Sin embargo, los jugadores japoneses pudieron disfrutar de *Phantasy Star Complete Collection*, una colección con todos los juegos de la serie para Master System, Mega Drive y Game Gear emulados.

Por suerte para los que no hablamos japonés, la web Phantasy Star Cave lanzó un parche en inglés para *Phantasy Star Generation: 1*, que todavía sigue desarrollándose de forma activa.

sentidos. "La visión era tener una mazmorra 3D a pantalla completa y que corriera a la velocidad que tenía en mente. Pero, mientras experimentaba, no era consciente de las limitaciones del hardware. Sólo estaba haciendo una versión experimental," explica. "Fui capaz de recorrer suavemente los pasillos y hacer giros rápidos, pero experimenté cinetosis ("motion sickness"). Fue la primera vez que lo sentí." Naka no fue el único afectado; en *World Of Phantasy Star*, Miki Morimoto comparó el mareo a estar borracho.

Irónicamente, ser consciente de las limitaciones del hardware fue lo que arregló el problema. "En aquella época, la limitación era de 4 Mbits, que era todo lo que podías meter en un cartucho de Master System, y yo había usado todo ese espacio para hacer correr esa cosa que había creado," dice Naka. "Para poder meter todo el contenido, tuvimos que hacerlo más lento, comprimir y optimizar. Eso arregló el "motion sickness", aunque hizo que el juego fuera más lento que la idea original. En mis recuerdos, es el primer juego que me hizo sentir "motion sickness"."

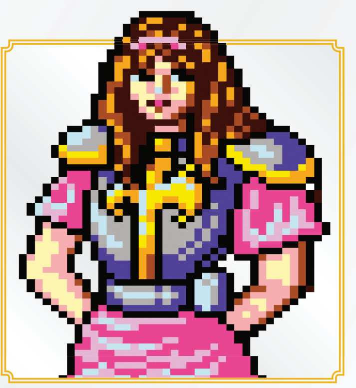
Más allá de las increíbles mazmorras 3D a pantalla completa, ajustarse a un género tan distinto no fue una transición dura para Naka. "Los RPGs de aquel tiempo no eran tan difíciles de hacer," explica el veterano programador. "De veras, creo que los juegos de acción eran mucho más difíciles de hacer, de conseguir la sensación adecuada sin que



» [Master System] El diferente clima de cada planeta permite que siempre estés seguro de dónde te encuentras.

ESTAS SON LAS ESTRELLAS

Conoce a los héroes y villanos del juego



Alis

■ Nuestra heroina, cuyo hermano fue cruelmente asesinado por las fuerzas del Rey Lassic. Es testaruda y está dispuesta a llevar a cabo la última voluntad de su hermano Nero: matar a Lassic para quitarle del poder. Su viaje es una parte prominente de la mitología de la serie.

Myau

■ Este bicho con pinta de gato no sólo es comunicativo; a pesar de su aspecto, es sorprendentemente un gran luchador, que siempre apoya a Odin para superar cualquier dificultad. Claro, que este particular trato, pone a ambos en más aprietos de los que les gustaría.



Odin

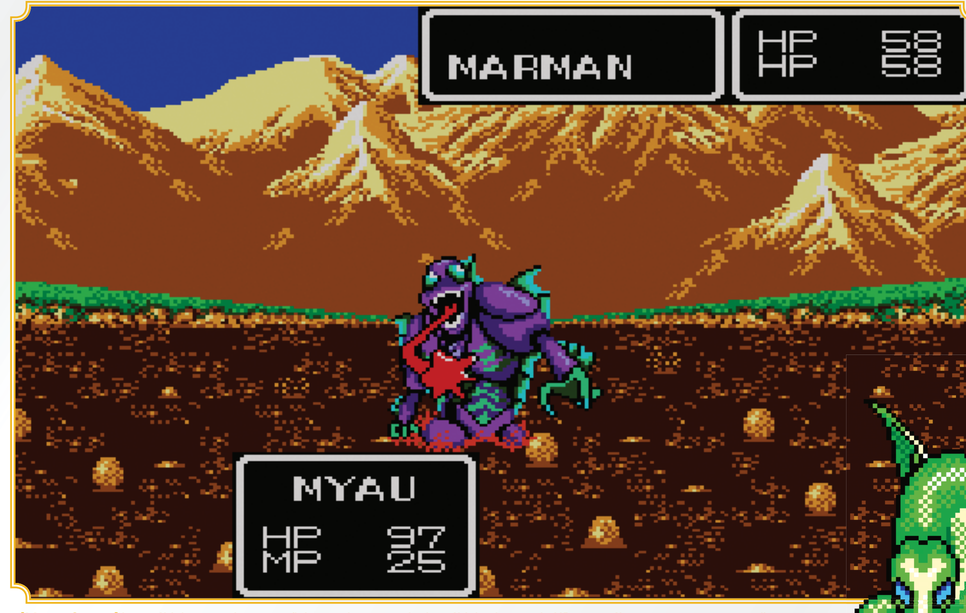
■ El típico guerrero grandón y musculado, viejo enemigo del tiránico Rey Lassic desde tiempos inmemoriales. Él y Myau viajaron juntos hasta que Odin decidió luchar contra Medusa, combate que terminó con el fortachón convertido en una hercúlea estatua de piedra.



Noah

■ Este mago de apariencia frágil y andrógina no es el tipo más fácil de tratar, negándose a bridarnos cualquier tipo de ayuda hasta que el gobernador de su planeta natal, Motavia, se lo pide. En cualquier caso, merece la pena tenerle cerca, ya que es un poderoso usuario de la magia.

"En aquella época, no teníamos muchos juegos con una protagonista femenina"
Yuji Naka



» [Master System] Los múltiples enemigos se reflejan por la presencia de múltiples barras de HP, pero sólo uno aparece en pantalla.

el framerate caiga demasiado. Ser capaz de mantener eso era un desafío. Con los juegos de acción, realmente me concentraba en cómo era la experiencia de usuario. Con los RPGs, no había problema en ese sentido, por lo que me concentraba en la parte técnica." Tiene sentido: con un movimiento simple alrededor de los mapeados del mundo y combates por turnos con menús, un hardware limitado no debería ser problema.

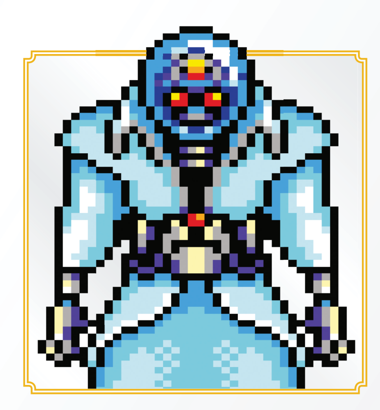
Los problemas técnicos demostraron ser mucho más que un dolor de cabeza, siendo el más notable el relativo a un fallo en el sistema de guardado RAM de partidas del cartucho, apoyado en una batería. "*Dragon Quest* era muy popular en Japón entonces. La RAM estaba rota, como lo estaba en nuestro juego," recuerda Naka. "Debido al "ruido" del hardware, a menudo los datos se corrompían cuando encendías o apagabas la máquina, que causaba algún tipo de interferencia." En algunas presentaciones previas, parecía que Sega solucionaría el problema ofreciendo tanto guardado con batería como vía contraseñas, pero esta opción se deshechó y se optó por una solución más elegante.

"Lo que hice fue crear una copia de seguridad del guardado, de modo que si obtenías un mensaje de error que decía que tus datos se habían corrompido, tras un par de pasos obtenías un mensaje diciendo habían sido recuperados," explica Naka. "No puedo asegurar que arreglara los problemas de todo el mundo. Pero con *Dragon Quest*, que no tenía esta opción de copia de seguridad, si habías invertido 30 horas en el juego y por alguna razón los datos se corrompían, ahí se quedaban. Ver un mensaje diciendo que tus datos habían sido reparados fue un gran alivio, y los fans lo apreciaron."

Mientras Naka desarrollaba la tecnología, la historia del juego derivó de las ideas iniciales de Chieko Aoki. En *World Of Phantasy Star*, ex-colegas de Aoki la describían como alguien con gran apego al mundo y la historia del juego, en los que había estado trabajando antes de la llamada a desarrollar un RPG. Como resultado de esa pasión, casi todos los diálogos estaban ya escritos cuando el primer borrador de la historia se compuso. Y dado que todo el equipo compartía una única oficina, Naka recuerda bien la creación de la historia.

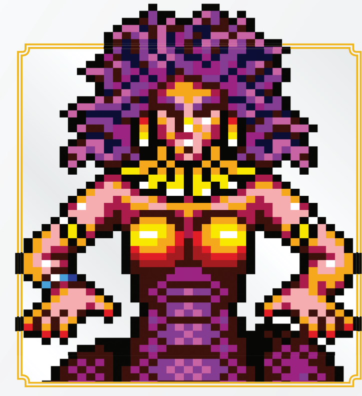
"Todo se hizo a gran escala. Lo que intentábamos hacer era crear algo enorme con ambientación sci-fi, y estuvo muy influenciado por *Star Wars*," Rememora Naka. De hecho, uno de los aspectos distintivos fue la decisión de mezclar elementos sci-fi con otros de fantasía clásica, la norma en el género desde *Dungeons & Dragons*. El grupo protagonista vestía armadura tradicional y usaba típicas armas cuerpo a cuerpo, así como magia. Pero, la historia tenía lugar a escala interplanetaria (inicialmente cuatro planetas, antes de reducirse a tres por limitaciones de memoria) con edificios con cúpula, modernos vehículos y una futurista policía influenciada por los stormtroopers de *Star Wars*.

A pesar de las influencias externas, *Phantasy Star* tenía una identidad propia. "Estoy orgulloso de que lográramos mantenerlo muy original," dice Naka. Uno de los elementos diferenciadores fue la elección del protagonista. "En el primer juego, el personaje principal era una mujer. En aquella época, no teníamos muchos juegos con una protagonista femenina, lo que lo hacía una experiencia única." No había ambiguedad en el estatus de Alis. Ocupaba el hueco central del arte de portada y era su viaje, para vengar la muerte de su hermano Nero, el que conducía el argumento del juego, que inicialmente se centraba en derrocar al tiránico Rey Lassic hasta que descubrías quién o qué estaba moviendo los hilos entre bastidores. Utilizar un personaje femenino no fue la única elección inusual que hizo el equipo. Aunque el guerrero Odin y el mago Noah son diseños bastante comunes, Myau representa la ruptura de la norma: ▶



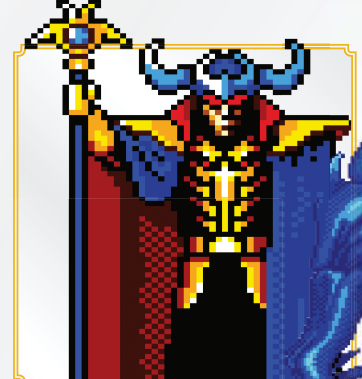
Dr Mad

■ Este científico de ajustado nombre no es amigo de la PETA: le encanta realizar experimentos con animales, y no le importa nada si viven o mueren al terminar. Con eso en mente, parece bastante acertado no dejarle acercarse mucho a Myau. Por si las moscas...



Medusa

■ Esta temible criatura guarda la poderosa hacha Laconia, un arma de fuerza descomunal e incalculable valor en tu lucha contra Lassic. Por desgracia, como en la leyenda griega, Medusa cuenta con una mirada petrificante, y Odin es uno de los que la sufre.



Rey Lassic

■ El gobernante del sistema Algol fue, tiempo ha, un amable y benevolente líder, pero en los últimos años se ha transformado en un cruel dictador, machacando toda resistencia con su distintiva policía robótica. Su cambio de actitud es inexplicable, haciendo que sea tu primer objetivo.



Dark Falz

■ La personificación del puro mal, Dark Falz, rara vez se revela a sí mismo abiertamente. Prefiere mezclarse en la sociedad poseyendo a los poderosos, para ejecutar sus planes. Esta abominable criatura se convertiría en el principal antagonista a lo largo de la serie.

LA GUÍA DEL AUTOESTOPISTA DE ALGOL

Lugares clave que visitar mientras viajas por la galaxia de Phantasy Star

Palma

■ El planeta natal de Alis se parece a la Tierra, pero no está en las Baleares. Continentes que son islas, mucha agua... Muy desarrollado según los estándares de Algol, con muchos pueblos para visitar.

Cueva Naula

■ Esta cueva es el hogar de la tienda de pasteles peor ubicada de la galaxia. Deberás bajar muchas plantas y sobrevivir a incontables ataques de monstruos para llegar.

Torre de Medusa

■ Aquí es donde irás si quieres vengarte de la bestia que convierte al pobre Odin en piedra. No te olvides de traer el escudo espejo: ¡es esencial para ganar!

Camineet

■ El pueblo natal de Alis, y lugar del asesinato de Nero. Aquí te ayudarán caras conocidas, incluida Suelo, quien ofrece curas gratuitas en su casa.

Cueva Maharu

■ Noah se ha autoexiliado a este lugar para entrenar sus poderes mágicos, y aquí le reclutarás (tras conseguir que el gobernador se interese en tu misión).

Paseo

■ El gobernador vive en el pueblo más grande de Motavia. Aquí conocerás a Myau, tu primer aliado, al que consigues tras un intercambio por cerámica...

Campo de hormigas

■ Si intentas cruzar a pie estas zonas, serás atacado. Para acceder al resto del planeta, necesitarás el vehículo Land Master para atropellarlas.

Motavia

■ Este desértico planeta no es muy acogedor para los humanos y es el hogar de colonias de enormes hormigas león que complican el viaje, aunque los nativos Motavians son amigables. Los pueblos suelen estar alrededor de las pocas áreas fértiles.

Llanuras de hielo

■ Enormes formaciones de hielo hacen que la torre de esta zona sea inaccesible hasta que tengas la excavadora de hielo.

Twintown

■ Todos los de la izquierda del pueblo dicen que los de la derecha mienten, y viceversa. ¡De ti depende decidir quien está contando hechos alternativos!

Dezoris

■ Si planeas venir por aquí, asegúrate de venir abrigado y con mucha pasta. Montañas y bosques hacen que el viaje sea un fastidio, y necesitarás comprar un excavadora de hielo para alcanzar los confines del planeta.

Skure

■ El único pueblo de inmigrantes Palman en Dezoris merece la pena visitarse por dos útiles piezas de equipo, la varita mágica y la pistola láser.



» [Master System] Los dragones están entre los enemigos más duros del juego, pero normalmente atacan solos.

es una especie de locuaz gato capaz de aprender fuerte magia defensiva.

Phantasy Star se lanzó en Japón el 20 de diciembre de 1987, dos días después de que Square lanzara *Final Fantasy* en Famicom. Su recepción fue casi universalmente positiva, en parte porque Sega lo tenía localizado para Occidente en noviembre de 1988, mucho antes de que *Dragon Quest* y *Final Fantasy* tuvieran sus textos traducidos. La revista americana *Electronic Games* le otorgó el galardón "Éxito Inmediato", opinando en su análisis que "puede traer una nueva era al videojuego doméstico". *Computer & Video Games* solía ser una voz disidente, y aquí su pega no era el juego en sí. En su análisis (con un 75% de nota) lo explicaban: "La única reserva para recomendarlo es su monumental precio: 40 libras es mucho a pagar."

Fue un comentario justo. La consola costaba entonces sólo £79.99. En cualquier caso, este alto precio no era exclusivo del Reino Unido. También fue el juego más caro de la consola en Japón (¥6,000) y en EE.UU. ($69.99). El elevado precio se debió a tres factores clave: primero, el cartucho de cuatro megabit era inusualmente grande para los estándares de Master System, siendo *Phantasy Star* el segundo juego en requerir tanta memoria (el primero fue *After Burner*). Segundo, estaba el coste añadido del sistema de guardado RAM con batería, un extra que hasta entonces sólo se había usado en juegos de dos megabits o menos. Por último, la escasez de chips en Japón, durante 1988, afectó tanto a Nintendo como Sega, impidiendo que se bajara el precio.



» [Master System] Conseguir tu propia nave espacial te permitirá visitar los tres planetas de Algol a tu antojo.

"Es un proyecto muy querido, aunque siempre estábamos muy ocupados con otros proyectos"
Yuji Naka

El precio no impidió que *Phantasy Star* se convirtiera en un juego muy querido, y el primero de una multitud de secuelas que entraron pronto en producción para Master System. Así, *Phantasy Star II* terminó siendo reubicado como un título clave para animar las ventas de la nueva Mega Drive de 16-bit. Mantendría la temática sci-fi y gran parte del equipo, pero perdió las mazmorras 3D y se centró en un nuevo elenco. El equipo se separó durante los años de Mega Drive, con Yuji Naka, Naoto Oshima y Rieko Kodama alejados por el éxito de *Sonic The Hedgehog*. Kodama volvería para codirigir la última entrega de Mega Drive, *Phantasy Star IV*. Después, la serie se sumió en un largo letargo. En 2000, Naka ejerció de productor de *Phantasy Star Online*, un revival que se inclinó más hacia los elementos de ciencia ficción de la serie y cambió a un sistema de combate de acción, al tiempo que fue el pionero de los RPG online en consola. Cambios que son ya el modelo de los juegos modernos de la serie, con *Phantasy Star Online 2* todavía activo hoy.

En cuanto al original, la demanda ha mantenido el precio siempre alto, y serás afortunado si lo encuentras por menos del precio original. Como resultado de esta demanda, Sega ha hecho que el juego siguiera disponible durante todos estos años. En 1994, se realizó un relanzamiento especial del original para Mega Drive, y se han lanzado recopilaciones de *Phantasy Star* para Saturn, Game Boy Advance y PlayStation 2, aunque sólo la de GBA vió la luz en Occidente. También se lanzó mundialmente en la Consola Virtual de Wii, y apareció como extra en el recopilatorio *Sega Mega Drive Ultimate Collection* para Xbox 360 y PlayStation 3.

Pero, al preguntar a Naka cómo se siente por haber creado un juego tan querido, su respuesta se centra en el potencial no materializado, más que en lo que el equipo consiguió. "*Phantasy Star* es un proyecto muy querido en mi corazón, pero siempre estábamos muy ocupados con otros proyectos, como *Sonic The Hedgehog*. Echando la vista atrás, siento que si hubiera dedicado más tiempo a crear contenido de *Phantasy Star*, quizá sería más grande de lo que es ahora. Bueno, la serie *Phantasy Star Online* sigue ahí y haciéndolo muy bien."

Es la típica respuesta de un desarrollador que prefiere esforzarse para lograr el éxito a dormirse en los laureles, aunque hay mucho que celebrar con *Phantasy Star*. Es un juego que desafió las convenciones existentes en los RPGs, al ofrecer ambientación y personajes inusuales, e introdujo a una generación de jugadores occidentales en la emergente escena del JRPG. Añade además que no es sólo uno de los mejores juegos de Master System, sino uno de los mejores de su era, y es fácil ver porqué el juego ha permanecido relevante durante décadas. *

PERDIDO EN LA TRADUCCIÓN

¿Por qué los fans tradujeron el juego al inglés por segunda vez?

Como el primer RPG japonés en ganar prominencia en Occidente, la localización de *Phantasy Star* fue pionera, pero lejos de ser perfecta. Parte del problema fue que el juego fue diseñado para mostrar caracteres japoneses, y en lugar de reprogramar el juego para permitir el mayor número de caracteres que una traducción al inglés idealmente requeriría, los programadores de la localización truncaron el guión para que encajara en el motor. Se puede ver en opciones del menú como 'ATTK', una palabra para la que bastan cuatro caracteres en japonés, pero no para el inglés.

Como resultado, un equipo de programadores de SMS Power se unieron para traducir el juego original al inglés, y lanzaron sus esfuerzos en 2008. El motor fue modificado para encajar mejor el texto en inglés, mostrando más líneas de diálogo por pantalla para mostrar una traducción más matizada. Además, la retraducción deshizo algunos cambios de localización (Odin y Noah se conocen como Tylon y Lutz aquí), y restaura la mejorada BSO FM que fue eliminada del juego occidental.



» [Master System] Un duro aviso se nos da en la traducción original del juego.


Thunde

Blade

Thunder Blade era un shooter alojado en una cabina móvil que corría bajo la potente X Board de Sega. ¿Qué pudo fallar? Retro Gamer descubre qué salió mal.



Wump, wump, wump, clink. Wump, wump, wump clink." ¿Oyes eso? Es el zumbido de las aspas del helicóptero aderezadas por el sonido de los créditos introducidos en la coin-op. Según rezaba la publicidad y marketing de Sega, esto es lo que los salones recreativos escucharían con la llegada de *Thunder Blade*. Sin embargo, el juego nunca despegó, por así decirlo, sobre todo si lo comparamos con otras "experiencias físicas" de clásicos como *Space Harrier*, *OutRun* o *After Burner*. Algo no funcionó y *Thunder Blade* no alcanzó el estatus de sus gloriosos hermanos. Hizo mucho "wumping", pero poco "clinking".

Algunos podrían señalar el hecho de que *Thunder Blade* no fue desarrollado por AM2, y le faltaba el toque maestro de Yu Suzuki, pero realmente el juego en sí no tuvo la culpa de su destino. Los jugadores pilotaban un avanzado helicóptero de ataque y básicamente tenían que destruir enemigos a su paso. Había cuatro escenarios en total y cada uno se dividía en tres secciones. En la primera de ellas, la acción transcurría de forma cenital, la velocidad y altitud eran controladas por el jugador, permitiendo vuelos a ras de suelo para luego ganar altitud disparando y/o lanzando misiles al enemigo. El escenario inicial "Skyscraper City" y sus altos edificios ofrecían el hábitat perfecto para el scaling de sprites y el control de altitud por parte del jugador.

La segunda sección mostraba un uso más tradicional para la placa ▶



» [Arcade] Durante los duelos contra los final bosses puedes usar el acelerador para avanzar y retroceder.

EL DIOS DEL TRUENO

Darrin Stubbington adaptó la versión Commodore 64 al mercado americano



¿Cuál fue tu participación en la versión Commodore 64 de *Thunder Blade*?
Estaba trabajando en California para IDG (International Development Group) haciendo conversiones PAL a NTSC de juegos de C64. Era el responsable de convertir los arcades licenciados de Sega y desarrollados en Reino Unido por varios editores, -que a su vez eran propiedad de IDG a través de un acuerdo con Sega-, y hacer que funcionaran correctamente a 60fps en vez de 50fps. Esto significaba acelerar partes lentas y alterar todas las variables a lo largo del código. Yo mejoraba y añadía funciones para "americanizar" los juegos, especialmente hacer que fueran más fáciles de completar. También mejoraba gráficos y sonido, y simplificaba los controles si era necesario. Cuando el juego era de muy mala calidad, creábamos uno nuevo desde cero, esto sucedió, por ejemplo, con *After Burner*.

¿Qué ajustes hiciste a *Thunder Blade*?
Añadí elementos como ventanas reales en los edificos en lugar de tramas, eliminé la publicidad de Pepsi... Hacer esto en un set de caracteres tan comprimido fue complicado. *Thunder Blade* fue especialmente duro ya que exprimía el hardware. Recuerdo que casi ningún programador estaba entrenado o capacitado, por lo que no teníamos referencias de codificación. En el caso de *Thunder Blade* los comentarios del código fueron eliminados para acelerar el ensamblado, así que tuve que obtener el código comentado directamente de su programador y creador, Chris Butler.

¿Tuviste mucho contacto con Chris en el desarrollo?
Hable con él varias veces durante el proyecto, eso fue todo. Estaba muy impresionado con su versión. Chris aprovechó y exprimió a tope el hardware de C64.

LAS CONVERSIONES

El helicóptero de Sega se enfrentó a diferentes destinos y calidades



COMMODORE 64

1988

■ El talentoso Chris Butler se ocupó de una fantástica versión que eclipsó otras conversiones de perfil alto para C64 como *OutRun* y *After Burner*. Los gráficos son muy básicos, pero la sensación de velocidad, sobre todo en las secciones detrás del helicóptero, es maravillosa.

ZX SPECTRUM

1988

■ Que fuera puntuado tan bien en su momento es algo desconcertante, ya que el port es terrible. Gráficos poco sugerentes en blanco y negro y tramas confusas se sumaban a un desarrollo ciertamente caótico e injugable. La versión MSX es un port directo y otra adaptación a evitar.

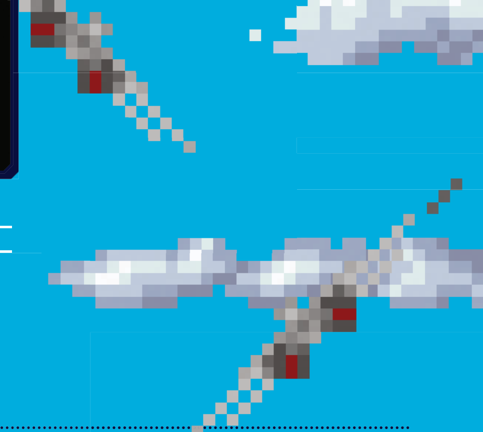




AMSTRAD CPC

1988

■ La versión CPC comparte código con el port de Spectrum, pero los gráficos se benefician de mayor colorido para adivinar lo que sucede en pantalla. En cualquier caso, su desarrollo es algo más lento que en Spectrum, lo que elimina cualquier rastro de diversión y jugabilidad.





ATARI ST

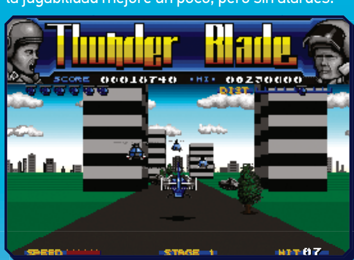
1988

■ Podría haber sido mucho mejor. Visualmente parece correcto pero no dejes que la pantalla te engañe, su jugabilidad es bastante pobre. El desplazamiento no es suave y los controles son tan mejorables que hacen que la coin-op parezca un juego preciso y sensible en comparación.

AMIGA

1988

■ La típica conversión ST-Amiga de Tiertex. El apartado sonoro mejora, se incluye mayor colorido en pantalla -atención al marcador sin gracia en la zona superior de la pantalla-, y el framerate es ligeramente mayor, lo que hace que la jugabilidad mejore un poco, pero sin alardes.





PC/DOS

1988

■ ¡Madre mía! Controles desconcertantes, música terrible durante el juego y gráficos más allá de la simplificación absoluta (los edificios del nivel 1 son bloques grises y los pilotos del marcador parecen el robot de metal líquido de *Terminator 2*), hacen que el port de PC se estrelle.

PC ENGINE

1990

■ Otra conversión de calidad de NEC que pierde algunos enteros por un par de omisiones: no es posible elegir la altura en las secciones iniciales de cada etapa y no se puede controlar la velocidad. Aparte de estos detalles el juego resulta bastante cercano al original de Sega.



SHARP X68000

1990

■ Otra fantástica conversión de coin-op para el poderoso ordenador japonés. Es un calco de la recreativa, o lo más cercano posible, con todas las características del arcade intactas y presentes. Lo único que falta es la opción de variar el nivel de dificultad y los controles.





MASTER SYSTEM

1988

■ Estamos ante una elegante y jugable versión para la máquina de 8 bits de Sega, con gráficos y sonido muy decentes (eso sí, la perspectiva 3D está ligeramente forzada y resulta algo irreal). Como sucede en PC Engine, no es posible el movimiento vertical durante el inicio de las fases.

MEGA DRIVE

1988

■ *Super Thunder Blade* no es una secuela pero supone una variante respecto al original, ya que añade algunos elementos (se incorporan unos cuantos bosses nuevos) y elimina otros (las secuencias con perspectiva cenital dejan de existir). Bueno y correcto pero no genial.





» [Arcade] No resulta sorprendente que Sega ofreciera la impresionante fase de la ciudad al principio del juego.

▶ X Board, que también dio vida a *After Burner*. La perspectiva se situó detrás del helicóptero, en un ejercicio de mayor clasicismo, obligándonos a esquivar edificios y otros obstáculos. La sección final volvía a situarnos sobre el helicóptero, pero sin la opción de controlar la altitud. Ahora le tocaba el turno a un gigantesco final boss cuyo arsenal ofensivo debía ser destruido (o evitado). Cada stage se jugaba de la misma manera y es justo señalar que el tercer y cuarto ("River Delta" y "Refinery" respectivamente) eran bastante mediocres. En particular, el auténtico final boss era una especie de fortificación-cañón que no encajaba como desafío final en el juego.

Realmente, el gran problema con *Thunder Blade* no era el juego sino la forma en que fue presentado. El modelo "deluxe" se diseñó como un helicóptero, con asiento incluido y un alargado stick de control. Los jugadores se movían a izquierda y derecha mientras presenciaban la acción en un monitor de 20 pulgadas, pero a diferencia de las cabinas de *Out Run* y *After Burner* el movimiento no era hidráulico. Un rudimentario sistema de palanca permitía al jugador controlar el asiento de la cabina con los movimientos del stick de vuelo. Fue una solución inteligente y significaba que Sega podía fabricar y comercializar esta coin-op por menos dinero que *After Burner*, pero no generó el factor "Wow" que todo el mundo esperaba de una máquina deluxe de Sega. Además y, muy importante, era bastante incómoda de jugar: la palanca de aceleración estaba situada tan cerca del asiento que tenías que forzar el brazo hacia atrás para poder utilizarla. El modelo vertical era mejor y similar –e intercambiable- al modelo básico de *After Burner*, y contaba con un joystick con force-feedback. ▶



» [Arcade] La repetición comienza a ser norma una vez que alcanzas la tercera fase.



» [Arcade] Atravesar las cuevas en la segunda fase es realmente espectacular, pero también muy difícil.

TRUCAJE VIVO

Cómo evitar caer derribado y convertirnos en un amasijo de hierros candentes...

ENTRENAMIENTO

■ El juego ofrece un periodo de entrenamiento de 30 segundos al comienzo del stage uno. Durante este tiempo los enemigos disparan y puedes ser alcanzado, aunque no perderás vidas, así que aprovecha para avanzar.



A TODO GAS

■ No estás obligado a abatir al enemigo, para progresar a veces es recomendable volar a toda velocidad y equivar sus ataques. Esto no vale para las secciones 3D ya que resulta difícil evitar fuego enemigo a toda velocidad.



LÍMITE VERTICAL

■ En las secciones iniciales de cada escenario, donde puedes elegir la altitud, es mejor volar lo más alto posible para evitar edificios y otros obstáculos. A mayor altura es más fácil reaccionar ante fuego enemigo.



50 ES LA CLAVE

■ Al final de cada stage se informa del número de blancos alcanzados. Si estás buscando una puntuación generosa, necesitas 50 o más aciertos en cada fase, lo que supondrá una recompensa máxima de 500.000.



MISÍL AIRE-TIERRA

■ Tu helicóptero está provisto de un suministro infinito de misiles, sin embargo solo puedes lanzar un misil cada vez. Lo mejor es reservarlos para vehículos de tierra y mar como tanques y embarcaciones.



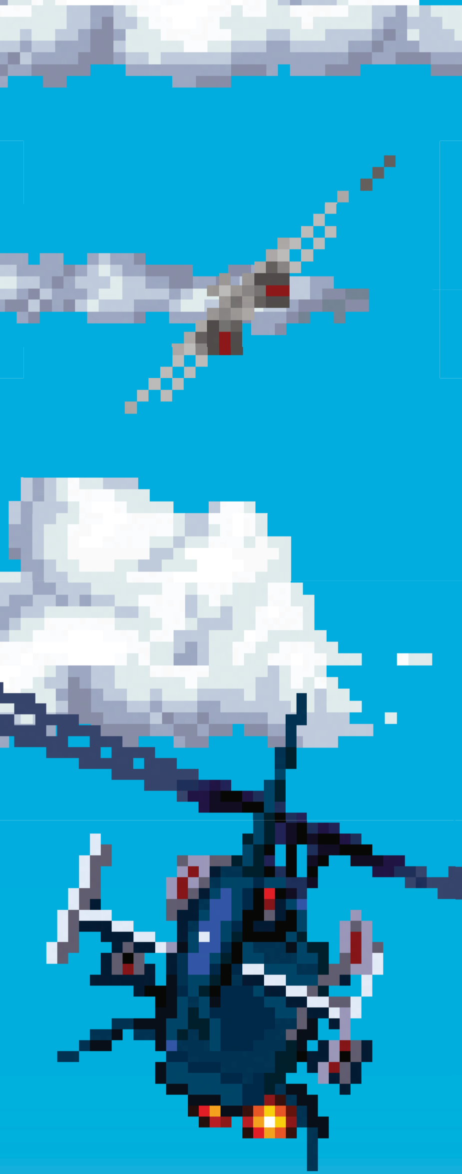
EN CÍRCULOS

■ En las secciones 3D, el truco de moverse en círculos es la mejor manera de mantenerse con vida, ya que los enemigos intentarán derribarte con sus disparos. Eso sí, no pierdas de vista los letales obstáculos del escenario...



FUE UN DESAFÍO INTERESANTE

Leigh Christian



Tras el debut japonés en diciembre de 1987, *Thunder Blade* fue presentado a la prensa en la Amusement Trades Exhibition en el Olympia de Londres en enero de 1988. Los chicos de Newsfield se mostraron poco impresionados y le llamaron "turkey" en las páginas de *Crash*. "*Thunder Blade* es excepcional para ver y escuchar," comentaron, "pero su jugabilidad es muy escasa. El método de control es horrible e intentar manejar la versión deluxe con su joystick de tres pies de longitud es una broma completa y total." Los controles torpes y lentos del juego se llevaron las críticas generalizadas, aunque no todas las respuestas fueron negativas. Clare Edgeley de *C&VG* habló de "juego brillante" con "excelentes gráficos y jugabilidad". Sin embargo, los miembros de EMAP en *Sinclair User* no fueron fans y le otorgarn el premio "What a Fuss About Nowt!" en la review de la coin-op en 1988. "Buenos gráficos, vergüenza sobre el sistema de control" escribieron.



» [Arcade] El escenario final es en esencia una repetición de la primera fase, sólo que mucho más difícil.

Curiosamente, la conversión Spectrum de US Gold de *Thunder Blade* fue analizada en el mismo número de *Sinclair User*, donde recibió un generoso 87%. Y eso que los controles de las versiones domésticas eran aún peores... ¿Cómo logras implementar el movimiento, control de velocidad y dos opciones de ataque (disparos y misiles) en un solo joystick? Del mismo modo, ¿cómo convertir con precisión una coin-op de última generación con dos puntos de vista diferentes y scaling? US Gold descargó estos problemas en su desarrollador externo favorito, Tiertex, que presuntamente se esforzó por encontrar las respuestas adecuadas. No era algo imposible, sin embargo, fue la única versión doméstica que no realizó Tiertex -Commodore 64– la que se convirtió en el mejor port de todos, gracias a la magia y talento de Chris Butler.

Las versiones de consola para Mega Drive, Master System y PC Engine gozaron de mayor éxito, ya que modificaron el juego y los controles para adaptarse mejor al hardware. La versión Mega Drive (fue lanzada a la vez que la máquina) tuvo diferencias respecto a la coin-op, una estrategia que quedó reflejada en el nombre, *Super Thunder Blade*. Las secciones iniciales, donde controlabas la altitud del helicóptero, fueron eliminadas y en compensación se agregaron 4 mini bosses, alcanzando los 8 jefes finales. Esta versión también mejoró, afortunadamente, el tercer escenario, trasladándolo a mar abierto y sustituyendo al final boss original por un nuevo guardián. Esto supuso que *Super Thunder Blade* para Mega Drive fuera más shooter y menos simulador, y como shooter no lo hizo nada mal.



» [Arcade] Este enorme bombardero invisible protagoniza uno de los duelos más memorables contra los jefazos.

LOS JEFAZOS

La mejor forma de derribar las fortalezas de final de fase



MERMASTER

MARINE FORTRESS BA-001

■ Tu primer gran desafío es este portaviones que ocupa varias pantallas. La gigantesca embarcación está equipada con armamento de todo tipo y escotillas de misiles.

Cómo destruirlo: Realmente no es necesario destruir ninguna de sus armas -tan solo tendremos que llegar vivos a la proa de la nave- pero todo será más fácil si eliminas unas cuantas.

MARAUDER

MOBILE FORTRESS TF-002

■ El segundo gran enemigo es un transporte de tropas enemigas movilizado por grandes orugas. Está fuertemente defendido por armas de energía azul que disparan anillos de muerte pulsantes.

Cómo destruirlo: Como antes, solo necesitas llegar vivo a su zona frontal, momento en el que se autodestruirá. Muévete a máxima velocidad y dispara misiles a medida que avanzas.





BLACKBIRD

MOBILE FORTRESS SRS-78A1

■ Este bombradero invisible es el final boss más grande del juego, tanto en anchura como en longitud. Su fuselaje alberga abundante armamento que te acosará con rápidos disparos.

Cómo destruirlo: De nuevo, avanza hacia delante a toda velocidad, reventando tantas defensas como sea posible. Todo será mucho más fácil si surcas su fuselaje por un lado u otro.



» [Arcade] Algo muy parecido a cierta escena final de *Star Wars* se interponía entre el jugador y el gran jefe final.

Una conversión casi perfecta de *Thunder Blade* fue lanzada para Sharp X68000 en 1990, pero durante estos años ha sido la versión Mega Drive la que ha cargado con el legado del título, apareciendo en colecciones retro y servicios de descarga. La recreativa original de 1987 se había olvidado casi por completo, al menos hasta 2015, cuando fue resucitada como parte de la serie *3D Sega Classics* para 3DS. En lo que supone claramente una declaración de amor y respeto, los expertos de M2 crearon la última y definitiva versión de *Thunder Blade*, que incluye numerosas opciones de juego y control. Y no solo se disfruta de forma brillante en 3D, sino que M2 ha añadido un quinto escenario exclusivo que concluye con un duelo frente al boss "Grantanoff", la fortaleza volante que aparecía en la versión Master System de *After Burner*.

Es discutibe si *Thunder Blade* merecía una actualización tan cariñosa, pero sí sirve para mostrarnos el juego original bajo una perspectiva más positiva. *

CHAOS PRODUCER

COMMAND FORTRESS YO-SKE097R

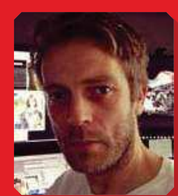
■ El auténtico jefe final nos propone un duelo a muerte con la perspectiva desde atrás del helicóptero. Es una gigantesca e inquietante base militar armada con torretas y cañones.

Cómo destruirlo: Necesitas acabar con todas su defensas para ganar, así que destruye todo lo que dispare. Cuando acabas con las torretas aparece un gran cañón, destrúyelo con misiles.



BLADE IN ENGLAND

Leigh Christian se encargó de los gráficos para los ports domésticos de Tiertex



¿Cómo acabaste trabajando en las versiones de *Thunder Blade*? ¿Fuiste empleado de US Gold o de Tiertex?

Nuestro primer contrato en la industria fue con Tiertex. Nick Pavis y yo teníamos 16 años, éramos amigos en la escuela y enviamos un juego nuestro a varias compañías. Tiertex nos respondió diciendo que les gustaban los gráficos y que podríamos hacer algunas conversiones de coin-op. Me encargué de las versiones Spectrum, Amiga y Atari ST de *Thunder Blade*.

¿Así que todo fue hecho externamente?

Sí, trabajábamos en el dormitorio de Nick. Solíamos ir allí dspués de la escuela y en las vaciones de verano. Nos dieron una lista de gráficos para crear y cuando los terminábamos se grababan en disco y eran enviados a Manchester. En 1989 comenzamos a utilizar un módem para transferir los datos, algo que nos pareció digno de la Enterprise en ese momento.

¿Cómo elaborabas los gráficos para las conversiones arcade de los juegos?

Recibíamos lotes de fotografías de los juegos en los envíos y los copiábamos. Inicialmente utilizamos un Amstrad CPC pero pronto cambiamos al Atari ST. El software utilizado era el Art Studio de OCP. ¡No estoy seguro de cómo podíamos hacerlo antes de la invencion del ratón!

¿Qué piensas de la recreativa de *Thunder Blade*? ¿Eras un gran admirador?

Lo jugué una o dos veces. Incluía innovaciones muy interesantes pero prefería *After Burner* y *Chase HQ*.

La versión para Spectrum de *Thunder Blade* era en blanco y negro. ¿Fue decisión tuya?

En aquel momento era la tendencia y el enfoque más sencillo para recrear el juego. El Spectrum era una maravilla pero sus limitaciones de color eran complicadas de gestionar, ya que solo permitía dos colores por cada bloque de 8x8 píxeles. El Amiga era el mejor, pero también costaba más trabajo por la enorme paleta de colores y sus capacidades gráficas.

¿Quedaste satisfecho con *Thunder Blade*?

Fue un desafío interesante. Los gráficos 3D con scaling nunca quedaron bien en los primeros ordenadores domésticos. Yo prefería los juegos con gráficos en 2D en los ochenta.



LAS 7 NUEVAS MARAVILLAS DEL MUNDO EN COMMO

Cuando el C64 dejó de comercializarse, una legión de fans y desarrolladores amateurs tomaron el relevo con el fin de mantener con vida uno de los sistemas de videojuegos más importantes de la historia. Os presentamos los siete mejores juegos homebrew publicados este siglo, que demuestran que no siempre es cierta la afirmación de que hubo un pasado mejor.

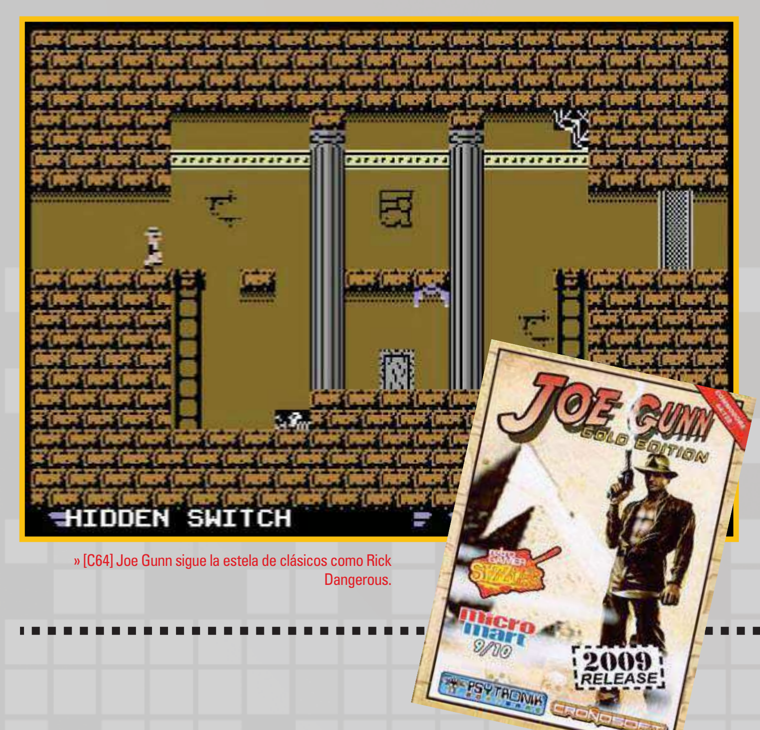
Por Atila Merino "blackmores"

1982 fue un año muy especial para la microinformática, y es que no sólo de videojuegos para el ZX Spectrum se nutrieron los usuarios de la época. El nuevo ordenador de Commodore no tuvo el éxito esperado en buena parte de Europa, pero no olvidemos que se trata del microordenador más vendido de la historia gracias a los más de diez millones que logró distribuir en su país natal, EE.UU. Todos recordamos enormes juegos que fueron exclusivos o destacaron especialmente en el C64.

Algunos de los más memorables fueron *Entombed* (Ultimate Play the Game, 1985), *Monty on the Run* (Gremlin Graphics, 1985), *Uridium* (Hewson Consultants, 1986), *The Last Ninja* (System 3, 1987), *The Great Giana Sisters* (Rainbow Arts, 1987), *Nebulus* (Hewson Consultants, 1987), *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987), *Turrican* (Rainbow Arts, 1990) o *Mayhem in Monsterland* (Apex Computer Productions, 1993). Ya fuera por su exclusividad, por su música (espectacular en algunos casos gracias al portentoso chip de sonido SID) o simplemente por ser la versión original o la más destacada, estos juegos han pasado a la historia como maravillas del mundo de C64.

Pero ¿se acaba aquí la cosa? Por supuesto que no. La escena homebrew del ordenador estadounidense no sólo puede estar orgullosa de ser una de las más extensas sino también de las que más calidad atesora. A las centenas de nuevos videojuegos creados con la conocida herramienta *SEUCK* (Sensible Software, 1987) hay que sumarle un enorme grupo de notables y excelentes producciones que tienen su origen en diversos países de variados continentes. De entre todos ellos hemos seleccionado un pequeño grupo de obras maestras desarrolladas en pleno siglo XXI que poco o nada tienen que envidiar a los antes mencionados. Tanto si eres un fan de C64 como si no, no deberías dejar pasar la oportunidad de descubrir y disfrutar con estas siete nuevas maravillas del mundo.

JOE GUNN (2007)



» [C64] Joe Gunn sigue la estela de clásicos como Rick Dangerous.

El austriaco George "Endurion" Rottensteiner se ha convertido en una de las referencias dentro de la escena de C64 gracias a juegos como *Soulless*, *Guns 'N' Ghosts*, *Get'em DX*, *Penultimate Fantasy*, *Awakening* o *Barnsley Badger*, entre otros. Su primera creación fue *Joe Gunn*, un plataformas en el que trabajó junto a los grafistas Paul Pridham y Howard Kistler, y el músico Thomas Petersen.

Su protagonista, Joseph J. Gunn, viaja a Egipto y tropieza por casualidad con una pirámide que no había visto nunca antes. Esto le hace pensar que se trate de la tumba perdida del Rey Cocodrilo, la cual esconde un secreto y muchos tesoros. Durante la partida podremos realizar multitud de tareas, como interactuar con los escenarios, saltar, recoger objetos, subir y bajar escaleras, colgarnos del techo o escalar, cada una de las cuales deberemos realizar en el momento adecuado si no queremos morir en el intento o quedarnos atascados en el interior de la enorme pirámide.

Joe Gunn es un excelente ejemplo de lo jugable que puede llegar a ser un videojuego sin necesidad de contar con buenos gráficos pero, aun así, Endurion decidió mejorarlo en diversas ocasiones, añadiendo pantallas secretas, mayor cantidad de artefactos para recoger y la corrección de algunos bugs menores. El juego se relanzó finalmente bajo el nombre de *Joe Gunn Gold Edition* y es la versión definitiva de esta imprescindible aventura repleta de trampas, acertijos y más de setenta pantallas.

dore 64

KNIGHT 'N' GRAIL (2009)

Desde Suecia llegó el que probablemente sea uno de los tres mejores juegos homebrew para C64. Mikael Tillander es el responsable del diseño y la programación, así como del estupendo apartado gráfico (con ayuda de Håkon Repstad) y los FX. Para la ocasión contó también con Hans Axelsson, encargado de componer la banda sonora.

Knight 'N' Grail narra la historia de una pareja separada a la fuerza por un ente maligno que, por si fuera poco, transforma a la chica en un temible dragón al cual deberemos derrotar. Tendremos que recorrer las más de doscientas pantallas, mezcla de scroll continuo y estático, que componen el castillo, repleto de enemigos de todo tipo, incluyendo espectaculares combates finales contra enormes dragones y otros seres fantásticos.

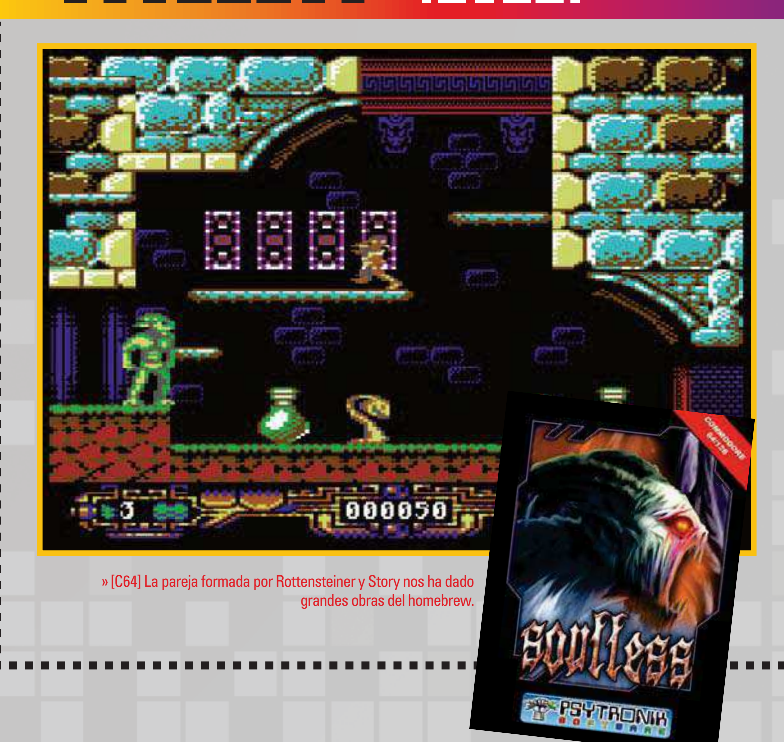
El juego, con una duración aproximada de dos horas y al más puro estilo metroidvania, nos obligará a recoger diferentes tipos de armas y armaduras para seguir avanzando, así como diversos power-ups que nos otorgarán habilidades necesarias para la exploración completa del castillo.

En 2011, Wide Pixel Games anunció el desarrollo de una secuela llamada *Knight 'N' Grail 2*, aunque en esta ocasión se controlaría a un pájaro durante su vuelo. Finalmente el juego fue cancelado, aunque en 2015 anunciaron una tercera parte, *Knight 'N' Grail 3*, que, esta vez sí, mantendría muchos puntos en común con el original y que actualmente sigue en desarrollo, ya bajo el nombre de *Pains 'N' Aches* y como una secuela directa del primer *Knight 'N' Grail*.



» [C64] *Knight 'N' Grail* es una de las mejores creaciones homebrew para Commodore 64.

SOULLESS (2012)



» [C64] La pareja formada por Rottensteiner y Story nos ha dado grandes obras del homebrew.

Tras su primer juego para C64, el programador Georg Rottensteiner volvió con una superproducción que sorprendió gracias a un sublime apartado técnico, en buena parte gracias al trabajo del grafista británico Trevor "Smila" Storey, el cual había debutado un año antes haciendo los gráficos de *Edge Grinder*. La amistad surgida entre ambos dio como frutos algunos de los mejores juegos homebrew de este sistema, como *Wonderland* (2012), *Guns 'N' Ghosts* (2013) o *Barnsley Badger* (2016).

Soulless, inspirado en *Draconus* (Zeppelin Games, 1988), es una aventura de plataformas en la que tendremos que recoger doce piedras espirituales y colocarlas en el orden correcto dentro de la cámara de las almas.

La enorme calidad que atesora el juego se une al gigantesco mapeado del que hace gala, conformando un laberinto de decenas de pantallas estáticas unidas entre sí. Por si fuera poco, en todo momento podremos escuchar la excelente banda sonora compuesta para la ocasión por Mikkel Hastrup, logrando crear una atmósfera fantástica de principio a fin gracias a una de las mejores colecciones de temas de los últimos años para el C64. El desarrollo se alargó durante seis meses, aunque viendo el resultado final, bien podrían haber sido muchos más y no habría pasado nada. La segunda parte del juego fue anunciada hace un tiempo bajo el nombre de *Soulless 2: The Armour of Gods*, y promete ser incluso mejor que el original.

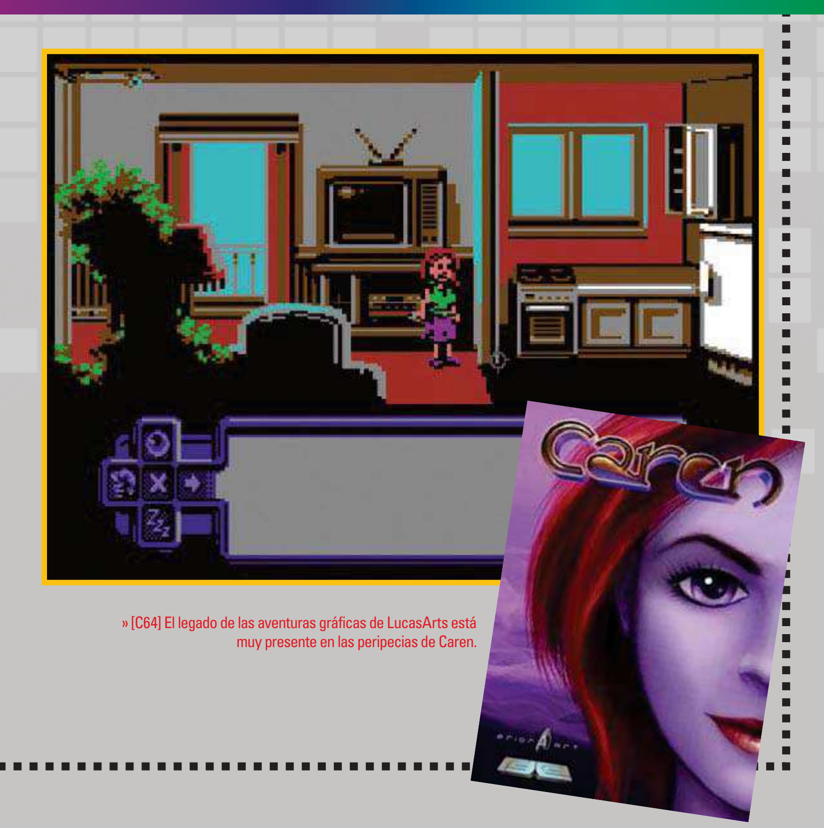
Homebrew C64

CAREN AND THE TANGLED TENTACLES (2015)

La primera vez que vimos este juego no pudimos evitar frotarnos los ojos para comprobar si lo que teníamos delante se correspondía con un ordenador de 8 bits. Se trata de una aventura gráfica al más puro estilo LucasArts, sin nada que envidiar a éstas y con un apartado gráfico apabullante. Los personajes son enormes y los escenarios, además de prodigiosamente detallados y bellos, son muy coloridos. Da la sensación de que sólo los desarrolladores de C64 han sido capaces de llegar a tal nivel en un juego de este género para un microordenador de ocho bits

Los responsables de esta genialidad son el grupo alemán Prior Art, formados por el programador Martin "Enthusi" Wendt, el grafista Oliver "Veto" Lindau y el músico Kamil "Jammer" Wolnikowski. El buen hacer del trío ha logrado conformar una aventura gráfica de sobrada calidad en pleno siglo XXI, haciendo gala, además, de un impecable humor, como mandan los cánones de un género que en los últimos años ha ido recuperando la fuerza de antaño.

Preferimos que seáis vosotros mismos los que descubráis su argumento, el cual se volverá cada vez más enrevesado a medida que vayamos avanzando en la aventura. Lo que sí que os diremos es que tendréis que recoger unos cuantos objetos para ser utilizados en ciertas partes del juego y poder así seguir avanzando, además de hablar con diversos personajes con el fin de recopilar pistas. La interfaz de juego es similar al clásico SCUMM, pero más simplificado en cuanto a cantidad de acciones a realizar, así que no tendremos ningún problema en hacernos con él. Una última recomendación: tomaos el tiempo que veáis necesario en cada una de las pantallas para admirar todos los pequeños detalles que nos ofrece esta nueva maravilla para el Commodore 64. Avisados estáis.



» [C64] El legado de las aventuras gráficas de LucasArts está muy presente en las peripecias de Caren.

JAM IT (2015)



» [C64] Lo que habríamos dado por tener un juego de baloncesto así en los años 80...

Muchos de vosotros pensaréis qué pinta aquí un juego de baloncesto, pero es que hablamos del JUEGO de basket, en mayúsculas. Desarrollado en solitario por el australiano Leigh White, la opera prima de Throwback Games es un interesantísimo juego deportivo cuya facilidad de control y variedad de acciones son sus máximos exponentes. La intención inicial de White fue crear un juego de tenis, aunque finalmente se decantó por el basket. Se lo tomó con calma, ya que el desarrollo se alargó durante cuatro años y medio, aunque la espera mereció la pena. La máxima inspiración de *Jam It* fue el clásico *One on One: Dr. J vs. Larry Bird*, desarrollado por EA en 1983.

Los partidos se juegan a media cancha en encuentros de 2 vs 2, permitiéndonos echar partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos si disponemos del adaptador correspondiente. En el caso de jugar en solitario, el resto de jugadores los controlará una IA bastante conseguida que podremos variar entre tres niveles de dificultad. Todas las acciones se realizan con un único botón, más la cruceta o cursores.

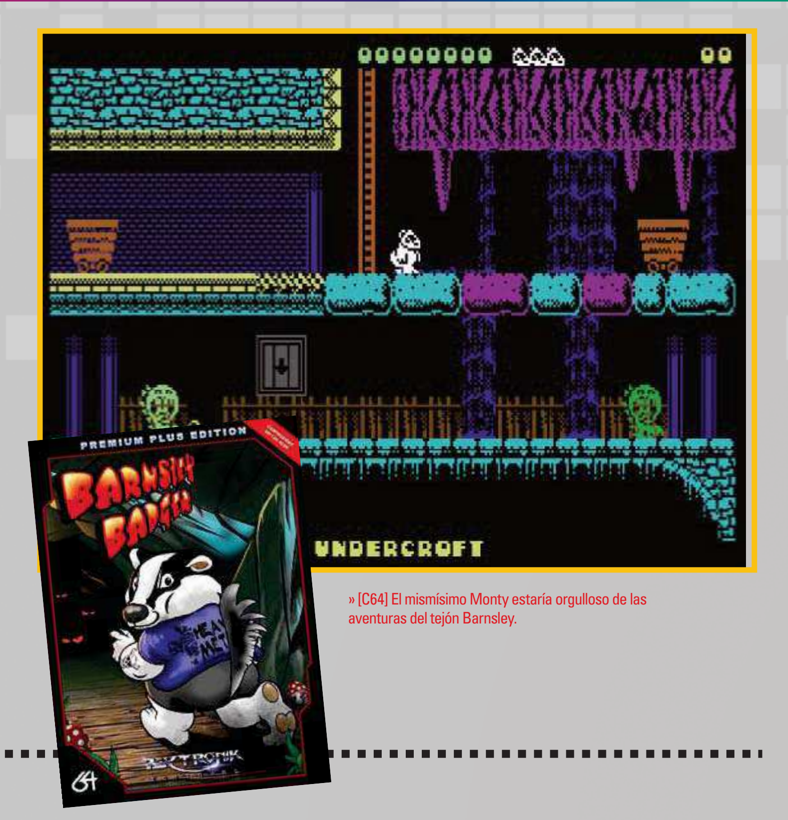
Sin duda la parte jugable se lleva la mejor parte, y es que podemos realizar prácticamente todas las acciones más famosas del deporte de la canasta: triples, tiros de dos, tiros libres, varios mates, pases, robos, tapones, alley-oops, faltas... Hay repeticiones a cámara lenta, estadísticas en tiempo real e incluso un espectáculo de cheerleaders durante la media parte. Gráficamente cumplidor, destacan por sus animaciones, mientras que la banda sonora, compuesta por Joachim "Yogibear" Wijnhoven y Roland "NEO" Hermans, acompaña sin destacar. Mención aparte para la portada, realizada por Oliver Frey, conocido por realizar algunas de las ilustraciones más espectaculares de juegos de los ochenta para ordenadores de ocho bits.

BARNSLEY BADGER (2016)

Que *Monty on the Run* fue uno de los mejores juegos de los 80 no es ningún secreto, y menos aún que su versión para C64 fuese la mejor de todas, principalmente gracias a un tema musical totalmente demoledor, compuesto por Rob Hubbard. Pues bien, *Barsnley Badger* es su sucesor espiritual, pero cambiando al topo protagonista por un tejón.

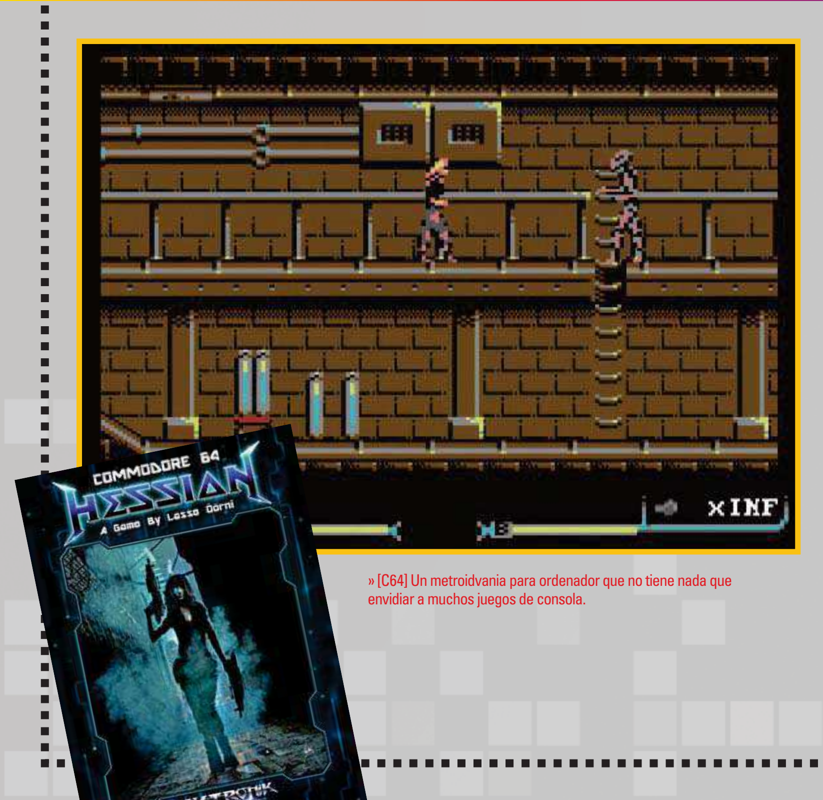
Como ya hemos comentado antes, los autores de este plataformas son el programador Georg "Endurion" Rottensteiner y el grafista Trevor "Smila" Storey, acompañados para la ocasión por el músico Andrew Fisher. Entre los tres han conseguido crear un juego tan mágico como el propio *Monty on the Run*. *Barnsley Badger* cuenta con la increíble cifra de ciento veinte pantallas, lo que supone un enorme escenario en el que deberemos encontrar unos cuantos objetos que nos otorgarán algunas habilidades o nos permitirán el paso por ciertos lugares. La variedad de enemigos y la calidad de sus animaciones es algo digno de alabar, dando forma a un juego muy rápido y jugable pese a su dificultad.

El argumento es sencillo: Barnsley es un tejón perezoso que ha perdido todo su dinero por culpa de su adicción a los juegos de azar. Por suerte escucha una conversación en la que se habla de la existencia de una moneda de oro que se halla en un cementerio cercano, así que decide ir en su búsqueda. Por el camino también recogeremos unas cuantas monedas especiales que nos permitirán acceder al tesoro. Poco más se puede decir de un videojuego que pasará a la historia del C64 como uno de los mejores jamás creados, no sólo durante la etapa homebrew sino también teniendo en cuenta la era comercial que tuvo lugar desde principios de los años ochenta hasta los primeros años de la década de los noventa.



» [C64] El mismísimo Monty estaría orgulloso de las aventuras del tejón Barnsley.

HESSIAN (2016)



» [C64] Un metroidvania para ordenador que no tiene nada que envidiar a muchos juegos de consola.

La saga *Metal Warrior*, creada por el finlandés Lasse Öörni "Cadaver", se encuentra entre lo mejor de la escena homebrew de C64. No vio su primera parte hasta el año 1999, cuando Covert Bitops lo publicó en C64. Después llegaron cuatro entregas más para el ordenador de 8 bits, una para GBA y otra para Amiga.

Con *Hessian*, Öörni quiso dar una nueva vuelta de tuerca a la fórmula *Metal Warrior*. Esta aventura está repleta de enemigos, armas, objetos y conversaciones con otros personajes, los cuales nos darán pistas sobre qué hacer a continuación, en el caso de quedarnos atascados. Para rizar el rizo, el argumento es el mejor de cuantos ha realizado este desarrollador, poniéndonos en la piel de Kim, una vigilante de seguridad que, tras despertar en una improvisada mesa de operaciones dentro de un contenedor situado en la empresa que vigila, descubre que ha sido herida y que le han implantado unos nanobots que le otorgan ciertas habilidades especiales.

A partir de aquí comienza una aventura de acción al estilo metroidvania, en la que deberemos recoger o comprar ciertos objetos para seguir avanzando a lo largo de las más de 700 pantallas que la componen. Cadaver contó con el apoyo de Péter Nagy-Miklós en la composición de la banda sonora, creando entre ambos una de las mejores colecciones de temas musicales que hayan visto los circuitos del SID.

Tras una pausa de más de diez años desde que publicara su último juego para C64 en 2004, Covert Bitops, liderado por el propio Öörni, volvió por la puerta grande con su mejor obra hasta la fecha y uno de los tres imprescindibles homebrew para C64.

SCRE

Screamer es recordado como el puntero juego de PC que le dio una pasada a las recreativas y a las consolas en los noventa. Nos metemos entre bastidores para conocer la historia de este veloz juego de velocidad de la tierra del Fiat...



LOS DATOS

- » **EDITOR:** VIRGIN INTERACTIVE
- » **DESARROLLADOR:** GRAFFITI
- » **LANZAMIENTO:** 1995
- » **PLATAFORMA:** PC, MAC
- » **GÉNERO:** VELOCIDAD



Los comienzos de los 90 fueron una época feliz para los juegos de velocidad. De los arcades ochenteros basados en sprites, como *Chase HQ* y *Out Run*, y primitivos juegos 3D como *Hard Drivin'* (de Atari), pasamos a una revolución en el hardware gráfico que permitió la llegada de una nueva generación de alucinantes recreativas. El influyente *Virtua Racing* de Sega fijó un nuevo estándar para los arcades de velocidad en 1992, al que siguió un año después *Ridge Racer* de Namco y *Daytona USA* de Sega, que fueron la nueva referencia en realismo con sus vibrantes gráficos con mapeado de texturas 3D completo e increíble velocidad en pantalla. Mientras los jugadores esperaban la nueva generación de consolas, PlayStation y Saturn, y las versiones domésticas de esos títulos, la única forma de experimentarlos era hacer cola entre los Prosts y Schumachers "de palo" en el salón recreativo. Pero en Milán, un joven estudio de desarrollo estaba a punto de cambiar todo eso.

El juego, que de forma efectiva acabaría convirtiendo los PCs en el mueble de una recreativa de velocidad, comenzó su vida como un experimento en la tecnología de gráficos 3D. "Para ser honestos, sólo era una idea comercial," cuenta el programador Ivan Del Duca. "Tras terminar *Iron Assault* (un juego de combates con robots editado por Virgin Interactive), comenzamos a desarrollar nuestro motor 3D por software gracias a uno de los miembros del equipo, Antonio Martini, que era un genio en el campo de los gráficos por ordenador. Aunque los juegos 3D son hoy un estándar, incluso para dispositivos móviles de bajo coste, esto no era así entonces. Aclamados juegos como *Doom* o *Duke Nukem* no utilizaban un motor completamente 3D, más bien una evolución de la técnica "3D ray casting" vista en juegos como *Wolfenstein*. Creíamos que nuestro motor era muy impresionante, así que preparamos una demo de temática sci-fi y la mostramos a algunos editores, para conseguir fondos para nuestro siguiente juego. En Virgin quedaron impresionados con la demo y nos metieron prisa para firmar un contrato; no para un juego sci-fi, querían que usáramos nuestro motor como la base de un juego de velocidad que, pocos meses después, se convirtió en *Screamer*."



» [PC] El sólido diseño de circuitos de *Screamer* y la excelente IA aseguraron que las carreras fueran siempre rápidas... y furiosas.



» [PC] No te preocupes por ello. Con un poco de cera se arregla.

En un tiempo anterior al predominio las tarjetas aceleradoras 3D económicas, el motor gráfico de Graffiti renderizaba todo por software. Esto podía significar que





» [PC] Derrapando por una curva al volante de un Tiger, al estilo *OutRun 2*

el juego necesitaba un PC puntero para lograr el mejor rendimiento, preferiblemente uno con el recién lanzado, aunque muy caro, procesador Pentium. "El motor 3D era bastante complicado," recuerda el programador Simone Balestra. "El motor estaba escrito por completo en ensamblador, con código que se automodificaba para solucionar la ausencia de registros de hardware. En *SVGA* [el juego] era obviamente más lento, ya que había cuatro veces más píxeles que computar. Además, la RAM montada en las tarjetas gráficas era muy lenta, lo que generaba un cuello de botella adicional." Pero en la máquina correcta, *Screamer* daba el Do de pecho y estaba muy por delante de casi cualquier cosa disponible en PC o consola. Con sus bellos circuitos con mapas de texturas completos, que incluían túneles, curvas con peraltes, puentes en suspensión, cañones y otros impresionantes paisajes, era como si Graffiti hubiera logrado una exprimir una mini-réplica de *Daytona USA* y *Ridge Racer* en una máquina más asociada a hojas de cálculo que rápidas tarjetas 3D.

La puntera tecnología tras Screamer significaba que programarlo no fue coser y cantar, como nos contó Ivan, "Hubo muchos problemas… ten en cuenta que éramos un pequeño equipo italiano sin conexiones con otros desarrolladores. No había Internet, ni Windows, ni casi documentación sobre nada, así que tuvimos que encontrar nuestro camino durante el desarrollo de un juego triple A. Pero como *Screamer* había sido desarrollado antes de que existiera el renderizado por hardware, nunca pensamos en los beneficios u obstáculos. Para nosotros lo normal era escribir un software de renderizado. Los escenarios estaban inspirados en lugares reales, pero la topología de los circuitos y entornos la inventaron nuestros artistas."

El sofware de renderizado 3D de Grafitti permitió algunos impresionantes efectos "next-gen", como la inclusión de versiones nocturnas de cada circuito, así como brillantes luces de neón o el reflejo de nubes, rascacielos y otros objetos en los coches. El equipo también aprovechó la oportunidad para mostrar su ▶

SCREAMER 101

■ Como implica su título, *Screamer* es un juego de velocidad ultra rápido, al estilo de los grandes arcades de los noventa, como *Daytona USA* y *Ridge Racer*. Es un juego en el que la emoción de gran octanaje, los derrapes y los choques aéreos se imponían al realismo. Con seis circuitos distintos y seis vehículos pilotables basados en supercoches reales, *Screamer* hizo un buen uso de los gráficos con mapa de texturas 3D, y en su lanzamiento fue uno de los juegos de coches de PC que mejor lucía.

HITOS DEL CREADOR

IRON ASSUALT
SISTEMAS: PC, PC-98
AÑO: 1995

SCREAMER 2
SISTEMA: PC/MAC
AÑO: 1996

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
SISTEMA: PC
AÑO: 1999

RIDE 2
SISTEMAS: PS4, XBOX ONE, PC
AÑO: 2016

SCREAMER

EL GARAJE

Otros juegos que pisaron el acelerador a fondo en PC

THE NEED FOR SPEED 1995



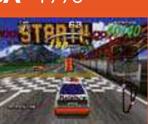
■ El primer juego de la saga de Electronic Arts llegó a las estanterías el mismo año que *Screamer*. Más orientado a la simulación realista que al arcade, *NFS* contó con supercoches reales y muchas persecuciones policiales que hoy en día ya son la norma.

DESTRUCTION DERBY 1995



■ Para aquellos cuyos gustos tendían más a la demolición que a la finura al volante Psygnosis lanzó este equivalente a una pelea de bar, pero con coches. No había mucho más que hacer, aparte de correr en una selección de limitada arenas, chocándonos contra los rivales.

DAYTONA USA 1996



■ Junto a *Ridge Racer*, incondicional de los salones de los noventa, el clásico de la velocidad de Sega fue una gran influencia para los juegos de conducción de la década. El port de PC decepciona, y carece de la variedad y mayor número de circuitos y coches de *Screamer*.

SCREAMER 2 1996



■ La secuela de Graffiti se alejó de los rápidos y cortos circuitos al estilo *Ridge Racer* de su predecesor para abrazar una jugabilidad más cercana a *Sega Rally*. El manejo se mejoró mucho, con un mayor énfasis en la conducción con derrapes.

COLIN MCRAE RALLY 1998



■ Uno de los primeros éxitos al recrear la simulación de Rallies, *CMR* ofreció una selección de vehículos y pilotos del campeonato de rallies de 1998 y un excepcionalmente realista modelo de conducción para la época. Fiel a la realidad, se centró en las contrarreloj.

▶ motor 3D y sus trucos gráficos con un hábil sistema de repeticiones tras la carrera. Y aunque no tenía licencia para incluir coches reales en el juego, los diseñadores de Graffiti astutamente basaron los seis vehículos pilotables en algunos de los supercoches más excitantes de la época, como el Porsche 911 Turbo, el Lamborghini Diablo, el Ferrari F40 y el Bugatti EB 110. Cada coche tenía cambio de marchas manual o automático, varias combinaciones de colores, y distintas características de manejo para parecerse a los modelos reales.

> **“Ni siquiera sabíamos que Need For Speed existía antes de ponerse a la venta”**
> Ivan Del Duca

Aunque *Screamer* buscó emular la emoción a gran velocidad de los exitosos arcades de velocidad de los noventa, con su énfasis en los derrapes y llegando a tiempo a los checkpoints para ganar unos preciosos segundos, el equipo se dio cuenta que hacía falta añadirle algo más para asegurar su atractivo a largo plazo. El modo Championship League daba a los jugadores la oportunidad de participar en una experiencia más larga y con un final más abierto, mientras que modos como Time Attack y Slalom añadían otras divertidas distracciones. Tiene hasta un minijuego en el que debes tumbar tantos conos como puedas. “Estos modos estaban sólo en el primer *Screamer*,” dice Ivan. “Creo que fueron una petición de nuestro productor en Virgin ¡pero nos lo pasamos pipa implementándolos!”

Desde el punto de vista del sonido, el juego hizo un gran trabajo representando los gruñidos de los bólidos, mientras que un comentarista al estilo Nascar narraba los hechos y nos recriminaba cuando no éramos un buen ejemplo de conducción. “Recuerdo que en la primera versión presté mi voz al comentarista, utilizando un montón de bromas internas y frases con gancho con las que bromeábamos a diario en la oficina,” se ríe Ivan. “El resultado era hilarante, al menos hasta que erróneamente enviamos esa pista de audio a Virgin. A ellos no les pareció tan divertido…”

Preguntamos al equipo si sabía de la existencia, o si estaba compitiendo activamente, con el juego de velocidad *Need For Speed* de Electronic Arts durante la producción de *Screamer*. “La verdad es que no,” responde Ivan. “Quizá le preocupaba a Virgin pero nosotros los desarrolladores ni siquiera sabíamos que *Need For Speed* existía antes de ponerse a la venta, unos pocos meses antes que *Screamer*.” Cuando el juego de Grafitti se lanzó, ofrecía un tipo de colorido y velocidad arcade que el acercamiento simulador de *Need For Speed* no podía igualar, consiguiendo muy buenas críticas de la prensa especializada. *Maximum PC* otorgó al juego cinco estrellas de cinco, alabando sus gráficos, velocidad, número de coches, sistema de repeticiones y duración gracias a sus variados modos. Y si encima tenías un Pentium rápido, hacerte con el juego era mucho menos caro que comprar una copia del recién lanzado *Ridge Racer* de Namco y una consola



» [PC] La excelente vista interior de *Screamer* es otro elemento de la inteligente programación del juego.

RUGIR DE MOTORES

Los seis coches del juego están basados en vehículos reales

PANTHER



VELOCIDAD 329 KM/H
AGARRE
ACELERACIÓN

■ Este pequeño gran todoterreno es, quizá, el coche más reconocible de *Screamer*, ya que se basa en el Porsche 911 Turbo. Puede que no tenga el mejor manejo del juego, pero tiene una gran aceleración y excelente tracción.

YANKEE



VELOCIDAD 343 KM/H
AGARRE
ACELERACIÓN

■ Inspirado en el Chevrolet Corvette C4, el Yankee es muy veloz, pero, pero como los “muscle cars” americanos, parece tener un problema con cualquier cosa que no sea ir hacia adelante. Su aceleración tampoco es la bomba.

RISING SUN



VELOCIDAD 324 KM/H
AGARRE
ACELERACIÓN



■ Este japonés especialista en derrape deriva del Mitsubishi GTO (aka Mitsubishi GT3000) y es como un pequeño cohete que desbanca al resto de coches del juego en aceleración. La contrapartida es que tiende a hacer trompos.



» [PC] Vas a tener que esforzarte mucho más si realmente quieres terminar en primer lugar.



» [PC] Abriéndonos paso a empujones a través de un túnel con nuestro Rising Sun.

PlayStation a precio de lanzamiento europeo.

Tras completar su debut en la velocidad, Grafitti se puso a desarrollar la secuela, *Screamer 2*, doblando el número de vehículos manejables del original (un total de 12), y realizando diversos ajustes en el manejo para darle un enfoque más orientado al rally. También se añadió un modo para dos jugadores a pantalla partida y soporte para tarjetas gráficas 3D. El último título en la saga de Grafitti, *Screamer Rally*, continuó ese enfoque y puso mayor énfasis en la variación de la superficie de los circuitos, incluyendo barro, nieve y arena y la simulación de elementos como los baches y hoyos.

Ambas secuelas, de nuevo, tuvieron una gran recepción en las revistas de juegos de PC de la época, que ensalzaron los nuevos y mejorados modelos de manejo, gráficos y diseño de circuitos. "A pesar del duro trabajo, nos lo pasamos muy bien haciendo el *Screamer* original," recuerda Ivan. "Fuimos diez personas durante los diez meses que duró el proyecto, trabajando 12 horas diarias, seis o siete días a la semana. Éramos jóvenes y podíamos hacer frente a esa presión y trabajo duro, pero la experiencia nos dejó exhaustos y, como consecuencia, algunos miembros se fueron. La producción de *Screamer 2* estuvo mejor organizada. Nos llevó un año con un equipo de 12 personas. *Screamer Rally* sólo llevo cinco meses con un equipo muy pequeño, y aunque quizá sea el más recordado de la trilogía, en realidad era un disco de datos para *Screamer 2* con nuevos circuitos, nueva música y un nuevo interfaz. El código del juego era casi el mismo."

"En *Screamer 2*, el manejo del vehículo y el ajuste fue sin duda lo más difícil del desarrollo," rememora el programador principal de la secuela, Stefano Lecchi. "La simulación de físicas fue muy avanzada para la época, pero tener que hacerlo divertido no fue una tarea fácil. Queríamos que cada coche tuviera su propio manejo y personalidad, a pesar la limitada capacidad del hardware. Supuso mucho trabajo, especialmente en los coches con tracción trasera, que volcaban en varias pistas… Pero, en general, no recuerdo nada que no se pudiera añadir. Normalmente las ideas para algunas funciones surgían durante la noche, o en el bus, y una vez en la oficina se discutían y prototipaban. Todo era muy ágil…"

Grafitti se rebautizó en 1996, con *Screamer 2* siendo su primer juego en ser editado bajo su nuevo apodo, Milestone. Desde entonces, el desarrollador milanés ha sido conocido por sus títulos de motor, entre los que están *Alfa Romeo Racing Italiano*, *Corvette GT Evolution*, *WRC 3* y *WRC 4*, *Superbike World Championship*, *MotoGP* y *Ride*. Virgin intentó revivir la serie *Screamer* a principios del milenio, con *Screamer 4x4*, aunque Milestone no tuvo que ver (fue obra de Clever's Development). En los últimos años, Milestone ha pasado de los supercoches y el rally al disfrute sobre dos ruedas, siendo su última obra *Ride 2*. Pero el estudio italiano todavía sabe que su serie *Screamer* supuso un momento clave tanto para el género de la velocidad en PC como para su propio desarrollo como compañía. Y junto a Ferrari, Ducati y Alfa Romeo, parece que ha encontrado su sitio como una marca italiana con un probado pedigrí a la hora de desgarrar el asfalto. *

Agradecimiento especial a Stefano Petrullo por hacer posible este artículo.

SHADOW

VELOCIDAD 343 KM/H
AGARRE
ACELERACIÓN

■ Con los reconocibles ángulos "espaciales" del Lamborghini Diablo, el Shadow es el coche más rápido de *Screamer*, pero ten en cuenta que, si te piñas contra un muro, no tiene la mejor aceleración para recuperar la velocidad…

HAMMER



VELOCIDAD 336 KM/H
AGARRE
ACELERACIÓN

■ El Hammer es la interpretación del Bugatti EB 110 con motor central, y ofrece un buen equilibrio entre manejo y aceleración a expensas de una velocidad punta baja comparada con la de otros supercoches incluidos en el juego.

TIGER



VELOCIDAD 340 KM/H
AGARRE
ACCELERATION

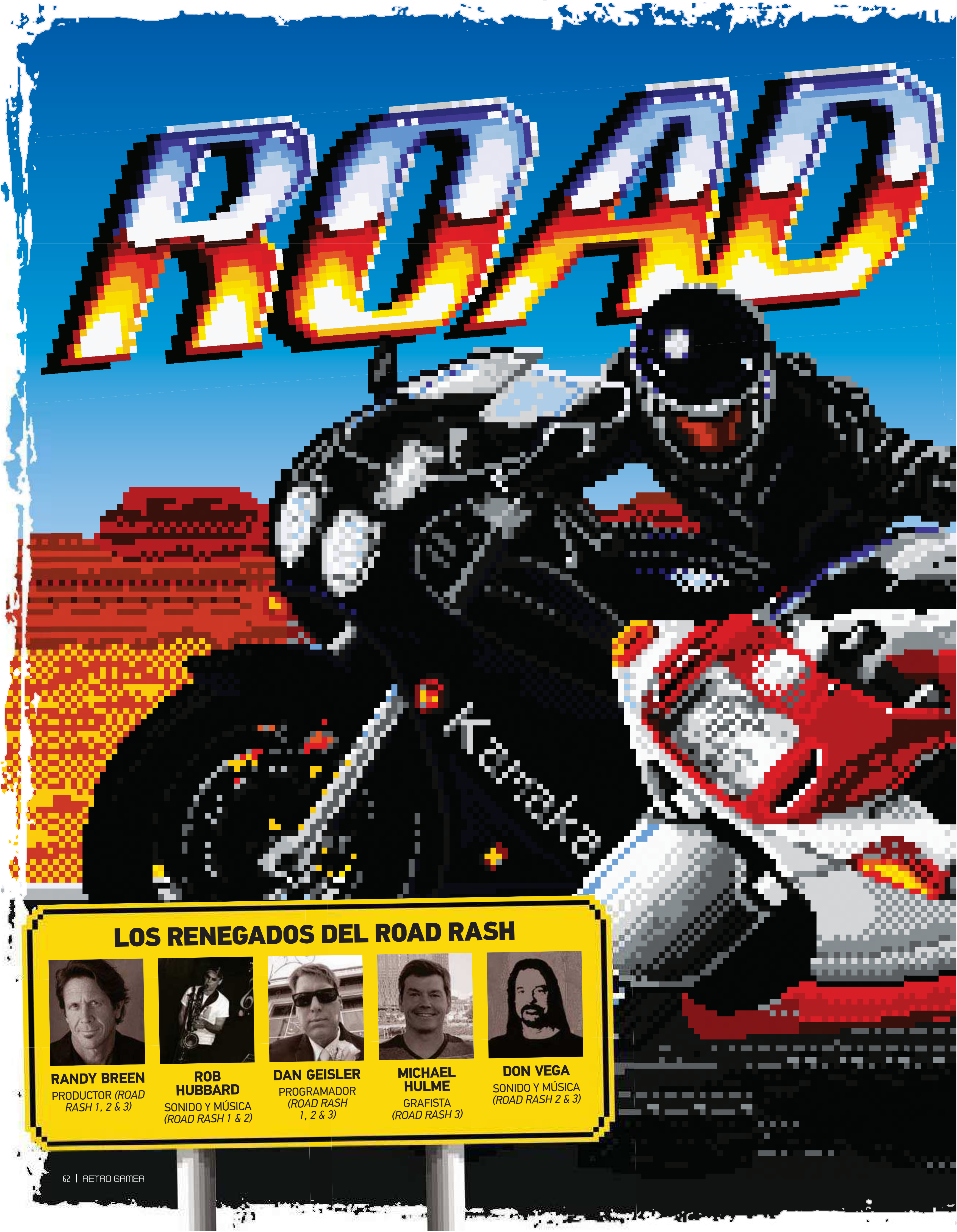
■ Basado en el legendario Ferrari F40, este es el segundo coche italiano en *Screamer*. En términos de velocidad punta, el Tiger está próximo al Shadow y el Yankee, y tiene gran manejo y aceleración, lo que le hace un buen todoterreno.

BULLET



VELOCIDAD 357 KM/H
AGARRE
ACCELERATION

■ Este vehículo oculto sólo se desbloquea venciendo las tres ligas del Campeonato en configuración Novato, Amateur y Profesional. Con un enorme cohete en su parte trasera, es estúpidamente rápido y un poco coche "truco".


ROAD
Kawaka
LOS RENEGADOS DEL ROAD RASH
RANDY BREEN
PRODUCTOR (ROAD RASH 1, 2 & 3)
ROB HUBBARD
SONIDO Y MÚSICA (ROAD RASH 1 & 2)
DAN GEISLER
PROGRAMADOR (ROAD RASH 1, 2 & 3)
MICHAEL HULME
GRAFISTA (ROAD RASH 3)
DON VEGA
SONIDO Y MÚSICA (ROAD RASH 2 & 3)



Los juegos de carreras y los de lucha solían estar en compartimentos estancos, pero el cambio llegó cabalgando trastos de dos ruedas… con armas incluidas. Mitch Wallace trae el caos a Mega Drive con Road Rash.

Para muchos jugadores actuales, el logo de Electronic Arts trae a la mente los mapas destrozados por la guerra de *Battlefield 1* o los mechas deambulando por *Titanfall 2*. Pero antes de publicar monstruosidades triple-A como *Mass Effect* o *Dead Space*, una mucho más joven -y quizás más prudente- EA estaba experimentando con un cambio de enfoque. Éste daría lugar a una trilogía de cartuchos seminales que expandirían para siempre las posibilidades del hasta entonces modesto género de conducción.

"Por entonces, EA no estaba tan metida en el negocio de las consolas," comienza Randy Breen, productor de *Road Rash*. "Habían hecho un par de títulos de 8 bits para Nintendo, pero como es bien sabido, había cierto conflicto en la empresa, que quería moverse al territorio de las consolas. Por entonces, el recuerdo del Crash de Atari aún estaba muy presente, así que la mayoría del foco de la compañía estaba en los juegos para PC."

En los años que siguieron al Crash, EA había dado tímidos pasos hacia las consolas, en categorías que la compañía identificaba, según Breen, como "estratégicas" y para las que "hubiera mercado". Es decir, deportes (lo que incluía el recientemente lanzado *John Madden Football* para Apple II, C64 y DOS), y carreras, lo que llevó al desarrollo de un juego llamado *Mario Andretti Racing* para NES. Mientras se desarrollaba este juego EA contrató al programador jefe Dan Geisler, y con su trabajo pronto fue evidente que el juego estaba moviéndose en la dirección incorrecta.



» Algunos asombrosos diseños de personajes para *Road Rash 3*.

"El productor Randy Breen, que había estado en *Mario Andretti Racing*, acababa de terminar con *Madden* y también había hecho *Indianapolis 500* en Amiga y DOS," cuenta Geisler. "Era un simulador puro y duro, posiblemente del estilo más aburrido posible. Conducción sin fin por el mismo p*to circuito durante ochocientos kilómetros y en tiempo real. ¿Me tomas el pelo? Además, es un simulador. ¡Si vuelcas, pierdes la carrera!"

Mario Andretti Racing iba a seguir una fórmula similar, pero Geisler, junto a Breen y los desarrolladores Carl May y Walt Stein, empezó a plantear un estilo distinto de juego de carreras, uno que no necesariamente se adscribiera a un realismo algo alienante. May y Geisler pensaron en quads como posibles vehículos (por los circuitos con arena de *Andretti*), mientras que Breen, entusiasta de los Cafe Racers y la Formula Uno sugirió motos. Geisler explica que por entonces también era aficionado a las motos, lo que llevó a formular el título. "Había conducido hasta Los Angeles a ver a unos amigos," recuerda. "Cuando iba por Mulholland Drive pensé 'Como me caiga aquí me voy a hacer una abrasión en el asfalto (road rash) bastante fea', que era algo que ya me había sucedido en el pasado."

Así que Geisler sugirió *Road Rash On Mulholland Drive* como posible nombre, y Breen lo usó para presentar el juego a sus superiores en EA. El nombre acabó siendo acortado a *Road Rash*, y con el nuevo nombre llegó un nuevo enfoque, uno con el que se decidió dejar la simulación de lado y hacer el juego más accesible. El desarrollo también pasó de la NES a la significamente más potente y capaz Mega Drive.

Geisler no era un recién llegado a los juegos de conducción, como demuestra que antes de unirse a EA, trabajó en uno de los primeros -si no el primer- título de carreras de mundo abierto: *Vette!* de Spectrum HoloByte para Mac y DOS. Su experiencia en este juego pionero le daría la base para la nueva apuesta con motos de EA.

"Hice el mapa completo de la ciudad de San Francisco, con luces y otros detalles," dice Geisler. "Pero había un problema con San Francisco: es muy cuadriculada, excepto por unas cuantas carreteras que



» [Mega Drive] *Road Rash* fue un gran éxito en su lanzamiento, llegando a ser Platinum. Dan Geisler tiene una placa reconociendo este logro en su pared.



» [Mega Drive] Si alguna vez has estado en California la mayoría de las localizaciones de *Road Rash* te resultarán inmediatamente reconocibles.

LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE MOTOS



3D DEATHCHASE

1983

■ Este espectacular juego de carreras de Mervyn Estcourt para Spectrum sigue siendo uno de nuestros juegos favoritos del sistema. Cabalgando una moto llena de armas, zigzagueas por un bosque rebosante de árboles mientras liquidas a tus rivales. La cosa se complica según avanzas, porque el número de árboles aumenta.

EXCITEBIKE

1984

■ Este juego de 1984 de Nintendo para su sistema de 8 bits resume todo lo bueno de la época y es, posiblemente, el abuelo de los juegos de motos actuales. De controles sencillos y una práctica perspectiva lateral, el juego es fácil de controlar y está rebosante de circuitos a conquistar y obstáculos casi insalvables.



HANG-ON

1985

■ En algunos aspectos, es el precursor espiritual y completamente no-oficial de *Road Rash*. Este revolucionario arcade de Sega de 1985 es fácilmente uno de los juegos de conducción de motos quintaesenciales de la industria. Aún infinitamente jugable, es una obra maestra del diseño primitivo del género de carreras.

JET MOTO

1996

■ Este clásico de SingleTrac de 1996 convierte las motocicletas en motos acuáticas/jet con la habilidad de circular por todo tipo de terrenos peligrosos, del mar a pantanos pasando por construcciones de acero situadas muy por encima de las ciudades. Al perder las ruedas se gana en un imaginativo diseño de circuitos lleno de saltos mortales.





MOTOR RAID

1997

■ La respuesta a *Road Rash* de Sega para su Model 2A. Este futurista juego de motos tiene combates rodados y circuitos peligrosísimos. A pesar de encajar como un guante en Saturn, nunca fue portado a la consola, y permaneció exclusivo de las recreativas. Podían llegar a conectarse cuatro máquinas para partidas multijugador.

la atraviesan. Así que inventé una estructura de datos para representarlas. Usé un algoritmo para estimar la curvatura de la carretera, y eso es lo que se convirtió en la base para *Road Rash*."

El juego incluiría localizaciones californianas como circuito: "Usé una estructura de datos con la que había estado soñando despierto en la ducha, y la perfeccioné," recuerda Geisler. "Con la memoria de la Mega Drive podía haber hecho más de mil kilómetros de carreteras únicas… podía haber mapeado toda la costa de California con bastante precisión."

También llegó al proyecto, una vez éste estaba en marcha, Arthur Koch, que se encargó del puesto no oficial de grafista jefe. "Acabé involucrado en casi cada aspecto del juego," dice. "Uno de los problemas era que todo tenía que encajar en una paleta de 64 colores, y eso era complicado para la mayoría de los grafistas. Así que iba haciendo el tema visual para que se adaptara a los requerimientos técnicos, mientras enseñaba al equipo a manejar las herramientas."

Breen recuerda que buena parte de la etapa inicial de desarrollo estaba dedicada casi en su integridad a conseguir una buena sensación de velocidad. "Me llevó unos seis meses lograr un buen efecto para la carretera," añade Geisler. "Y cuando lo terminé, la gente estaba entusiasmada, así que pensé, 'Ah. Es esto. Funciona.' Está un poco suavizado en el juego final, pero conseguí un acabado espectacular en esa primera versión."

Algo diferentes en esa primera versión eran las físicas de las motos, no especialmente realistas, lo que ocasionó alguna tensión con los directivos de la casa. Pero Geisler convenció a los ejecutivos para que le dieran algo de licencia artística. "Fue tenso," añade Arthur. "Recuerdo algunas reuniones a puerta cerrada. No recuerdo qué decían exactamente, pero discutían."

Road Rash se negaba a ser el típico juego de conducción y competición con motos. Los policías perseguían a los jugadores y si les alcanzaban les arrestaban, sumando algo de tensión a la carrera. "Fui al departamento de policía y pedí a sus motoristas que posaran para algunas fotos," dice Koch, recordando un tiempo previo a las búsquedas de imágenes en Google. "Me pareció raro que me dejaran hacerlo. Dudo que hoy fuera capaz de pedir a un policía que se tomara media hora libre para posar en unas fotografías".

Lo innovador de *Road Rash* se potenció cuando se dio a los jugadores la habilidad de atacar a otros motoristas. La introducción del combate, que era parte de la presentación original de Breen "como una forma de añadir diversión", hizo que no fuera sencillo categorizar el juego. Y como Geisler apunta, ese conflicto creó cierta confusión en el departamento de marketing de EA.

"Yo hacía los efectos de la carretera mientras Randy se peleaba con dirección. EA está muy orientada al marketing y las ventas, y se incomodan si no lo pueden meter todo en categorías. ¿Es un juego de motos? ¿Es un juego de luchas? Bueno, era un juego de peleas y conducción, pero antes de él no había ninguno más en ese género"

"El primer juego confundió a todo el mundo," añade Koch. "El departamento de marketing no sabía cómo ubicarlo porque hubo una aproximación como simulador de motociclismo, y entonces le añadimos el combate, pero los productores eran más de simulación clásica. Dan y yo teníamos experiencia con la acción y el arcade, así que hubo cierto tira y afloja entre el equipo de desarrollo, los productores, y después los de marketing y los ejecutivos, acerca de cómo vender y describir el juego."

"Usé una estructura de datos con la que soñé despierto mientras me duchaba..."
Dan Geisler



» [Mega Drive] Los sinuosos circuitos de *Road Rash* permitían efectuar saltos ridículos. Solo hay que vigilar dónde aterrizas…

Para Geisler, el juego era especial: "*Hang-On* me encantaba, pero pensaba que estaba limitado: sin baches, sin puñetazos, sin patadas. Respeto a Yu Suzuki, pero yo tenía en mente que lo que íbamos a lanzar haría que *Hang-On* pareciera obsoleto. Y creo que lo conseguimos en parte."

Cuando *Road Rash* llevaba solo unos meses en desarrollo, EA decidió que quería promocionarlo en el CES como muestra de su apoyo a Mega Drive, una perspectiva con la que el equipo no estaba especialmente emocionado. Como era de esperar, no fue bien, y el juego tuvo que ser presentado a los jefes un par de veces para evitar la cancelación. Después de un año y medio más en desarrollo, *Road Rash* llegó en otoño de 1991, y el juego de motos sin género claro se convirtió en el título más rentable de Electronic Arts hasta aquel momento.

Antes de que las Navidades de 1991 se hubieran

MOTO RACER
1997

■ Desarrollado por Delphine Software y publicado por la propia EA, este arcade ofrece a las ratas de asfalto calles tradicionales y circuitos no-urbanos. La presentación es limpia, los gráficos brillantes y sencillos, y las carreras bastante frenéticas. Tanto vía LAN como a pantalla partida, el multijugador es especialmente diverido.





EXTREME-G
1997

■ Un juego de carreras futuristas para N64 de 1997 que responde a la cuestión de cómo serían las motos en un mañana distante y distópico. Parte *Episode I: Racer* y parte *F-Zero*, este rapidísimo juego de Acclaim desarrollado por Probe desafía la gravedad, permitiendo a los jugadores incluso pilotar cabeza abajo mientras persiguen la meta.

MOTOCROSS MANIA
2005

■ Optando por un estilo completamente alejado del asfalto, Take 2 Interactive y Deibus Studio lanzaron este juego de acabado visual algo repetitivo. Por suerte, el juego lo compensa con diversión pura, físicas velocísimas y circuitos que daban a los jugadores libertad entre saltos. La tercera entrega añade combare a lo *Road Rash*.



TRIALS FUSION
2014

■ Este adictivo juego lleva las acrobacias chifladas a un nuevo nivel. Los motoristas deben superar obstáculos cada vez más difíciles mientras rubrican nuevos records mundiales. Eso sí: el juego tiene una dificultad infernal, así que más vale que aparte de con tu mejores aptitudes moteras, te armes con unos cuantos mandos extra.

RIDE
2015

■ Este juego de Milestone es quizás la cima de las simulaciones de conducción a dos ruedas. Está en la línea del arcade/simulación a lo *Gran Turismo* o *Forza*, pero no da de lado a los novatos. Además, tiene toda la potencia gráfica del software actual, además de una buena cantidad de motos reales para elegir la mejor montura.





SE ARMÓ LA GORDA

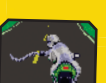
Bueno, difícilmente vas a ganar si juegas limpio…



BARRA
■ Clásica, roma y efectiva, nada como este sencillo instrumento neanderthal. Se roba fácil de otros pilotos y es la elección más directa para el aporreo directo del rival.



ELECTROCUTADOR
■ A veces la fuerza bruta no es suficiente, y las circunstancias exigen algo más de voltaje. Cárgalo, acércate y dale un calambrazo al piloto más cercano. ¿Qué tal, marinero?



CADENA
■ Nada dice "trompazo" mejor que una saludable cadena de acero. Las instrucciones de uso son sencillas: una mano aguanta el manillar y la otra hace molinillos con este generador de pánico y tétanos.



INSECTICIDA
■ Si hay algo que desequilibre de inmediato una competición es una lata de spray insecticida. Útil para protegerse de los mosquitos y derretir las caras de los pilotos que se te acercan demasiado.



NUNCHAKU
■ Contrariamente a la creencia popular, los ninjas no tienen el monopolio de esta versátil arma. Una herramienta poco ortodoxa que va sorprendentemente bien con las carreras ilegales.



LATA DE ACEITE
■ Tomando nota del trololol de la piel de plátano de *Mario Kart*, estos bidones de pringue negro pueden lanzarse en la carretera para generar caos entre los que te pisan los talones.



PALANCA
■ Claro que puedes usar esta herramienta de metal para abrir una caja rebelde o forzar una puerta. Pero… ¿por qué no experimentar un poco y forzarle la tapa de los sesos a otro motorista?

acabado, el publisher ya se había comprometido a hacer una secuela, y ahora que el género se había establecido con éxito, había menos conflicto interno con respecto a su lugar en el mercado. "Marketing no sabía qué coj**nes era el primer *Road Rash*, pero les encantó la secuela," revela Geisler. "Una vez que el género había sido creado, estaban a tope con ello."

El margen de tiempo para finalizar la continuación de *Road Rash* era realmente limitado, pero al menos se partía de un concepto básico. "EA pidió que lo hiciéramos en un año y tardamos un año y medio," dice Geisler. "Por supuesto, EA quería *Road Rash 2* para las siguientes Navidades, lo que era un objetivo demencial. En el primer juego pasamos un montón de tiempo en el apartado técnico, programando herramientas y haciendo que todo funcionara. Pero con la secuela nos podíamos centrar directamente en la mecánica, las armas, y mejorar personajes y animaciones."

Incluso se decidió que *Road Rash 2* dejara el asfixiante asfalto de California para explorar el resto de los Estados Unidos continentales con circuitos ubicados en Arizona, Vermont, Tennessee, Alaska, y Hawaii. "Intentaba mantener cierta progresión dentro de la fantasía del producto," dice Breen. "El primer *Road Rash* era muy consciente de sus raíces. Sucedía localmente, y la gente corría en carreteras secundarias a escondidas, una especie de *Club de la lucha*. Y se iría expandiendo por otros territorios."

"Estaban basados en localizaciones reales," añade Koch sobre los circuitos. "Algunos grafistas básicamente simplificaban los colores de una foto, mientras que otros tomaban estas como referencia."

La secuela también introdujo un sistema de menús más ágil, una mecánica de turbo y una cadena como segunda arma. "Para el movimiento de la cadena, me grabé a mí mismo," dice Koch. "Así podía reproducirlo fotograma a fotograma y entender la mecánica del cuerpo tras la animación."

> **"Road Rash 2 fue el primer juego en el que podías golpear y ser golpeado por policías"**
> Arthur Koch

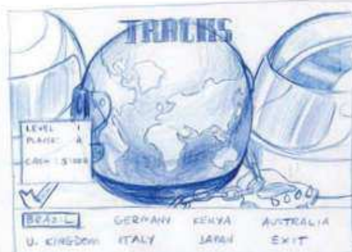
Pero *Road Rash 2* no se limitó a introducir nuevo contenido: reformuló el multijugador por turnos del primer juego de modo que dos personas podían competir simultáneamente. "Esencialmente, el juego principal tenía el mismo motor, pero lo realmente innovador era la pantalla partida multijugador, que dio una nueva dimensión al juego," explica Geisler. "Y fue muy complicado. Creo que pasé como tres meses solo con eso." Y como añade Koch, estaban llevando al límite la Mega Drive. "Nos limitó mucho porque estábamos enseñando el doble de cosas en pantalla y ralentizó el frame-rate. Lo duro del primer juego era ir a los grafistas y decirles que no cabían tantas cosas en pantalla. Y en el segundo, la pantalla partida limitó aún más las cosas."

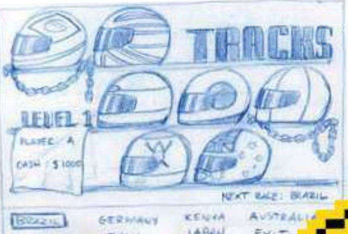
Otra novedad en *Road Rash 2* eran las encantadoras *cutscenes* que tenían lugar al final de las carreras. Por ejemplo, si la policía atrapaba a un jugador le echaban al maletero de un coche de policía, o si un jugador no subía al podio una anciana le daba una paliza con un bastón. "Empezamos con la idea de una secuencia de animación como complemento al resultado en la carrera," dice Koch. "Tuve que hacerlas en baja resolución para que cupieran en la memoria. Los personajes era lo que llamábamos aquí 'Pequeñines'. Eran animaciones de diez píxeles de alto." Otra inclusión



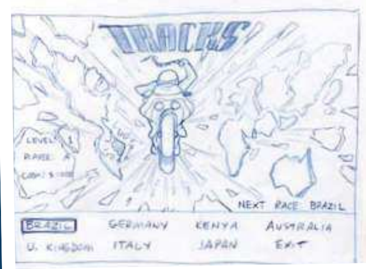


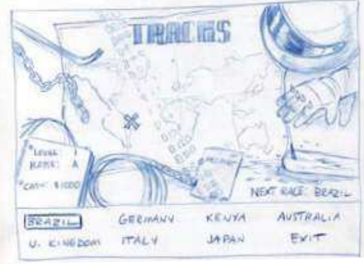














» Algo de arte conceptual de *Road Rash 3*, con distintas versiones de la pantalla de menú.

notable de *Road Rash 2* habría sido impensable cuando llegaron las calificaciones por edades, cuando las fuerzas del orden no podían ser atacados ni defenderse a golpes, aunque en el primer juego eran inmunes a los ataques del jugador y solo podían chocar con otros pilotos.

"*Road Rash 2* fue el primer juego en el que podías golpear y ser golpeado por un policía," dice Koch. "hubo cierta controversia porque coincidió con la paliza a Rodney King, la primera vez en la que el público americano se vio frente a frente con la violencia policial. EA tenía una política 'sin sangre', así que intentaron distanciarse de la violencia en sus juegos. No teníamos muy claro dónde estaban los límites."

Pero no todo cambió en la secuela. En *Road Rash 2* volvería a haber accidentes espectaculares. "Del primer juego retomamos la idea de que los golpes fueran un espectáculo visual," dice Breen. "Hacíamos referencias al Correcaminos y otros dibujos animados en los que los villanos acaban hechos polvo. Queríamos que fuera divertido de mirar, aunque impactara." Koch añade información sobre el origen de los accidentes: "Había trabajado en *Madden Football* y *Lakers Vs. Celtics*, y estaba decepcionado con cómo se plasmaban visualmente los empujones y las faltas," dice. "Creía que tenían que ser mucho más dinámicas. Así que sugerí que dedicáramos más frames a los accidentes."



» El equipo original de *Road Rash* intentando parecer amenazador.

Road Rash 2 se lanzó en 1993 y, según Breen, vendió mejor que el original. Pero, tal y como explica Geisler, la luz verde para *Road Rash 3* no llegó de inmediato. "Hubo un paréntesis entre *Road Rash 2* y *Road Rash 3*, porque, bueno, digamos que no se me estaba pagando adecuadamente e iba a dejar la compañía tras *Road Rash 2*," revela. "Querían que hiciera *Road Rash 3*, pero yo creía que habíamos exprimido la tecnología tanto como podíamos y que no había mucho más que ofrecer. Acepté una oferta de Crystal Dynamics y EA intentó que me quedara. Les dije, 'Mirad, no estoy sacando una mierda ni de esto ni de aquello, así que si vuelvo, quiero tanto.' Y aceptaron. Eso sí, no fue suficiente para comprarme un par de motos, y desde luego no sirvió para liquidar mi hipoteca."

De vuelta a EA, Geisler fue ubicado en un equipo con la entonces recién llegada diseñadora Amy Hennig para trabajar en un juego de Michael Jordan. El proyecto acabó no encajando con Geisler, o como él dice, "no existía esa sincronicidad en el equipo que siempre hace falta". Así que de la frustración nació *Road Rash 3*.

"Un día que estaba algo cabreado me topé con Bing Gordon (vicepresidente de marketing), y le dije, '¿Queréis un *Road Rash 3*?' Y él dijo, '¿Quieres hacerlo?' Y yo dije 'Bueno, estoy pensando que podíamos acabarlo antes que este otro juego de la competencia, nos llevaríamos el mercado y los mandaríamos al cubo de los saldos.' Así que me respondió, 'Vale, te conseguiré un equipo.'"

Reclutado desde Cinemaware específicamente para el equipo en cuestión estaba Michael Hulme, un grafista con experiencia en animación tradicional que venía de trabajar en Disney (*El pato Darkwing* y *Chip y Chop: Los guardianes rescatadores*) y Warner Bros (*Tasmanian Devil*). "Me dijeron, 'Dicen que este va a ser el último juego de Mega Drive de EA, así que queremos que

P&R: RON HUBBARD

El compositor de la BSO del Road Rash original entra en boxes.



¿Cómo entraste a trabajar en Electronic Arts?

Conocí a Mark Lewis en una entrega de premios en Londres y me ofreció trabajar en EA en California durante un par de meses. Después de eso me ofrecieron un trabajo a tiempo completo.

¿Cuál es tu composición favorita para *Road Rash*?

Posiblemente el tema para el menú de inicio. Tenía un buen sonido de caja digitalizado y un solo de guitarra bastante salvaje, creo recordar.

¿Cuáles fueron tus principales influencias a la hora de componer?

Brecker, Corea, Mahler, Stravinsky, Parker, Emerson, Jarre, Larry Fast. Y muchos más.

¿Cómo te viste involucrado en la serie *Road Rash*?

Trabajaba para EA por entonces, y era un proyecto de máxima prioridad, con buen potencial de ventas.

¿Cuál fue tu aproximación creativa al proyecto?

Quería crear una sensación de acción sobre dos ruedas, que se reflejara el dinamismo de los gráficos.

Con respecto a la Mega Drive y sus limitaciones técnicas, ¿a qué desafíos te enfrentaste componiendo para el sistema de 16 bits?

Por entonces, la Mega Drive no parecía tener limitaciones técnicas. Después de todo, el estándar previo era la NES o los ordenadores IBM/Tandy. Tener un chip FM y un Z80 dedicado con posibilidad de playback de samples era, por entonces, muy atractivo. Como estaba familiarizado con el FM a través del DX7, sabía bien qué podía hacer.

¿Hay algo que te hubiera gustado hacer de forma diferente o algo de lo que estés especialmente orgulloso?

No especialmente. Por entonces el juego era de una calidad bastante elevada.

¿Qué recuerdos te trae esta época como compositor de los *Road Rash*?

Siempre disfruté del trabajo con Randy Breen, el productor. Siempre es mejor la experiencia si respetas al productor y al resto del equipo. Por supuesto, por aquel entonces los equipos eran mucho más pequeños y cercanos, así que era más sencillo alcanzar cierta sensación de empatía y camaradería.



A TODO GAS POR AMÉRICA

Prepárate para la carrera de tu vida. Eso sí: no olvides una palanca y unas cuantas vendas.

ALASKA
ROAD RASH 2

■ Posiblemente la pista más difícil de *Road Rash 2*, un entorno helado repleto de montañas coronadas con nieve. Los moteros más afortunados incluso puede que lleguen a avistar a un alce despistado.

REDWOOD FOREST
ROAD RASH

■ Intenta que no te impresionen más de la cuenta las coníferas gigantes que bordean la carretera. Las curvas son especialmente cerradas aquí, y un movimiento en falso puede conducir al desastre.

GRASS VALLEY
ROAD RASH

■ Una ciudad cuyo origen se remonta a la Fiebre del Oro de California. Saluda a los granjeros y su ganado mientras quemas copiosas cantidades de goma y asfalto.

VERMONT
ROAD RASH 2

■ Esta expansión de la carretera de Nueva Inglaterra está bañada de rojo, oro y verde. Perfecto para ambientar la quintaesencia de las motos locas. Simplemente, no dejes que el colorido te distraiga.

SIERRA NEVADA
ROAD RASH

■ Una pista de montaña famosa por pistas tan difíciles como estas. Aire fresco, pinos y tráfico, pero también giros sorpresa y curvas traicioneras que obligarán a los participantes a no dejar de vigilar.



TENNESSE
ROAD RASH 2

■ Estas carreteras son muy resbaladizas a causa del neblinoso aire de la montaña, y el molesto viento no facilita las cosas. Ojo a las autocaravanas y las iglesias en este entorno de la América profunda.

PACIFIC COAST HIGHWAY
ROAD RASH

■ Una carrera relativamente sencilla, aunque hay algunos cruces, dunas y colinas de altura considerable con los que no conviene descuidarse.



HAWAII
ROAD RASH 2

■ Estupenda pista para alcanzar velocidades absurdas, esta transversal por la isla volcánica del Pacífico más famosa de Estados Unidos está llena de árboles, cabañas y un ominoso volcán.



PALM DESERT
ROAD RASH

■ Como si quemar rueda no fuera suficiente, este circuito añade temperaturas infernales al cóctel. Calaveras bañadas por el sol puntúan el camino, y ocasionales saltos dan respiros ante el calor.



ARIZONA
ROAD RASH 2

■ Apropiadamente árido y lleno de cactus, este circuito premia a los moteros que tengan ganas de detenerse a mirar con impresionantes paisajes forjados en la tipica roca roja de la zona.

> **"Randy tenía una moto que usamos para un montón de fotos"**
>
> Michael Hulme

▶ vuelques en él todo lo que sepas, todas las técnicas, todos los trucos. Yo había jugado a *Road Rash* y *Road Rash 2*, y me pregunté '¿Cómo podemos llevarlo más allá? ¿Cómo podemos hacer que sea parte de la misma serie pero que vaya en una dirección donde nadie haya estado antes?'"

Como la Mega Drive había sido relativamente sobrepasada en términos de tecnología y marketing, y EA quería una "gran innovación", se pensó que el tercer juego viajara por todo el mundo, llevando a los jugadores a pistas de Australia, Kenia, Japón, Italia, Brasil, Alemania y el Reino Unido. "Preparé una serie de conceptos procedentes de distintos países," recuerda Hulme. "Eran bocetos muy toscos y rápidos, estilo storyboard, y en cuatro días tenía diez diseños. Intenté usar una paleta de colores distinta para cada localización, para que fueran distintas. Al final lo redujimos a siete."

Además en esta nueva iteración habría nuevas armas, como una maza, una palanca en cruz e incluso un aguijón para ganado, que los jugadores podrían llevar entre carreras, algo nuevo para la serie. Pero quizás lo más interesante era que el juego se estaba desarrollando en paralelo al debut de *Road Rash* en 3DO. Los títulos compartían diseño de producción, y como dice Breen, era un "producto híbrido".

"*Road Rash 3* se generó en un momento interesante," continúa. "Estábamos empezando con la versión de 3DO y buscábamos nuevas formas de crear los diseños. También estábamos indagando en el Mega-CD. Se convirtió en un producto-puente en algún momento entre *Road Rash* en Mega Drive y *Road Rash* en 3DO, desarrollado por un equipo distinto. Llevé ideas y técnicas en ambas direcciones."

Una de esas ideas compartidas fue la de los motoristas digitalizados. "En 1995, la primera PlayStation estaba solo asomando la patita," recuerda Geisler, "y Panasonic venía cada seis meses con su CDi,



» [Mega Drive] El motor de *Road Rash* era continuamente llevado a sus límites a lo largo de tres juegos, siendo el último especialmente impresionante.

» Aquí está de nuevo el equipo original de *Road Rash* en una reunión en 2007.

hablándonos acerca de cómo todo iba a girar en torno a las películas interactivas. Por eso EA quería una estética más realista y peliculera."

La 3DO era un hardware de próxima generación que podía manejar personajes digitalizados con relativa facilidad, pero llevar esas imágenes a la cada vez más caduca máquina de Sega fue el auténtico desafío. "Los diseños de la 3DO tuvieron que ser dramáticamente reformulados para la Mega Drive," dice Breen. "En el estudio habíamos ubicado a un motorista experto, ataviado con un traje especial frente a una pantalla verde." También fueron notables los personajes que hablaban al jugador entre carreras, en realidad empleados de EA.

Road Rash 3 fue lanzado en 1995 y, como afirma Breen, fue la entrega que mejor vendió de todas. "EA preparó un evento en los estudios al que invitó a la prensa," recuerda Hulme. "No sé cuánto dinero se gastarían, pero llenaron la zona con motocicletas. Pusieron palmeras del nivel de Brasil, y yo hice un diseño para camisetas especiales de *Road Rash 3*."

Y con eso, la trilogía original atravesó la lína de meta. Por supuesto, la serie seguiría derrapando en otras plataformas, pero de algún modo, la chispa inicial se quedaría en estas tres entregas "Me causa mucha alegría ver cómo la gente aún disfruta de estos juegos y les traen tan buenos recuerdos," concluye Geisler. "Salió el tema en Reddit un día, y era estupendo ver cuánta gente tenía recuerdos maravillosos con su hermano o sus amigos, o con su padre al que apenas veía. Muchas vidas fueron enriquecidas por esta serie, y eso es algo ciertamente mágico." ✱

Muchas gracias a Randy Breen, Dan Geisler, Arthur Koch, Michael Hulme, Rob Hubbard y Don Veca por compartir sus recuerdos.

P&R DON VEGA

El genio tras el audio de Road Rash 2 y 3 nos desvela sus secretos.



¿Cuál fue tu enfoque creativo a las bandas sonoras de *Road Rash 2* y *Road Rash 3*?

Para ser honestos, plagié a mis artistas favoritos de jazz fusion. Era a principios de los noventa, y descubrí el género que estalló en los setenta: era música de alta intensidad. Pensé que le daría una atmósfera única a *Road Rash*. Hablo de Jaco Pastorius, Jeff Beck, Jan Hammer, Billy Cobham, Lenny White, Chick Corea, todos esos tíos. Cogí todo lo que había aprendido de ellos, lo pasé por mi filtro interno de música de videojuegos y lo orqueste con los muy limitados sistemas que teníamos entonces.

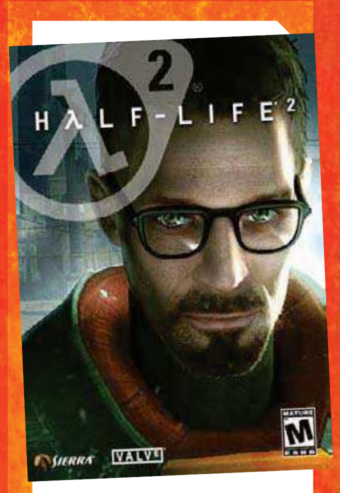
¿Hubo algún desafío particular a la hora de componer con Mega Drive?

Por supuesto que sí... ¡montones! Solo teníamos una voz para samplear en mono, y cuatro voces FM. El truco era usar el sample para los instrumentos más importantes, y luego tenías que 'multiplexar', por así decirlo, las voces, para que solo un sample sonara cada vez. Yo usé esa voz para los ritmos: bombo, caja y un plato, pero nunca a la vez. Luego el bajo y cuatro coros sonaban vía FM. Mi arma secreta era nuestro alucinante técnico de estudio, Jim Sproul, que descubrió que ninguna de las otras funciones del juego usaba el chip Z-80 en la Mega Drive, así que podíamos emplearlo exclusivamente para el sonido. Era muy limitado, solo podías reproducir una onda sencilla, pero podías tener montones. Compuse una línea principal en una pista MIDI, la dupliqué, y retrasé cada una de esas pistas unos pocos milisegundos, manipulando también los volúmenes y logrando un efecto de delay. De este modo creé un sonido de guitarra principal / sintetizador bastante convincente .

¿Cómo recuerdas la época en la que estuviste trabajando en los juegos de *Road Rash*?

Tengo dos juegos que miro atrás y recuerdo con especial cariño: *Road Rash 3* y *Dead Space*. La diferencia es que en *Road Rash* yo era un diseñador de sonido muy joven, y todo era nuevo y fascinante. Me apasionaba cada detalle del proyecto. Solo había diversión, nada de presión, porque tenía el mejor encargo del mundo. *Dead Space* era un proyecto estupendo también, pero yo era un director de audio con muchas responsabilidades, dirigiendo un equipo muy grande. Muchas noches, a las tantas, echaba de menos a mis hijos, que estaban de vacaciones de verano. Mi consejo a jóvenes técnicos de audio: manteneos haciendo proyectos chulos y alejaos del politiqueo y la administración.

CÓMO SE HIZO
HλLF-



LOS DATOS

» **EDITOR:** VALVE
» **DESARROLLADOR:** VALVE
» **LANZAMIENTO:** 2004
» **PLATAFORMA:** VARIAS
» **GÉNERO:** FPS

El impacto que tuvo *Half-Life* fue extraordinario, pero su secuela representó un logro aún mayor. Revolucionar un género una vez, con enfoques de estructura nuevos y radicales, y una narración y un gameplay que influiría en toda una industria, es más que suficiente. Hacerlo de nuevo es asombroso.

La planificación de *Half-Life 2* no fue tan fluida como el equipo hubiera querido. "En retrospectiva, es gracioso lo mucho que intentamos abarcar en ese punto", nos cuenta David Speyrer, programador y cabecilla de *Half-Life 2*. Todo comenzó con una lista de mejoras que el equipo quería hacer después de enviar el *Half-Life* original. "Por ejemplo, era genial que los personajes representaran escenas alrededor del jugador, pero sus bocas se movían como títeres. El jugador podía empujar cajas y barriles, pero no caían de modo realista".

Los avances en las gráficas y las CPUs se tradujeron en la posibilidad de físicas y una animación facial realista, por lo que el equipo pensó en "aquellas oportunidades técnicas y el impacto que podrían tener en la experiencia del jugador", como dice David. "Al mismo tiempo, nos reunimos para comenzar a desarrollar un esbozo de los ritmos de cada momento del juego. Desarrollamos la historia y el gameplay al mismo tiempo, lo que resultó ser una estrategia horrible. Probablemente fue el 'síndrome del segundo álbum' causado por el éxito de *Half-Life*, pero el alcance fue creciendo y el diseño alrededor de un montón de mecánicas sin probar fue un error tonto ".

El diseño excesivamente ambicioso que surgió de este proceso apunta a algunas posibilidades



» [PC] Cuando estás combatiendo en distancias cortas, nada mejor que tirar de la escopeta...



» [PC] "Me pongo los pantalones, me tomo una taza de té y pienso en salir de casa. *Half-Life*."

interesantes de lo que podría haber sido *Half-Life 2*. "Diseñamos tres razas diferentes de alienígenas y escenarios como Chicago, una base ártica, el Cairo y Praga", revela David. El concepto de inspiración en una ciudad de Europa del Este sobrevivió, pero la mayoría de ideas se abandonaron, aunque algunas fueron prototipadas y testeadas.

"Construimos un sistema de apagado de incendios donde el jugador obtenía un extintor y podía correr por alrededor apagando fuegos en un buque de investigación del Ártico", dice David, dando un ejemplo. "El fuego se extendía por todas las superficies y limitaba el acceso del jugador a partes del nivel o incendiaba barriles inflamables. Era interesante, pero en última instancia eliminamos la mecánica porque no generaba suficientes escenarios únicos y había otras cosas más prometedoras para trabajar". Por cierto, un barco llamado Borealis se descubre en un lugar del ártico en los siguientes episodios de *Half-Life 2*, por lo que parece que la idea de una ubicación en el ártico no fue olvidada por completo y probablemente habríamos llegado a visitarla si *Half-Life 2: Episodio 3* hubiera visto ya la luz del día.

El equipo pronto se dio cuenta de que su visión trotamundos para *Half-Life 2* tenía que ser reducida drásticamente. Sin embargo, vale la pena recordar que el juego dio un gran paso en lo que respecta al realismo y la construcción de su mundo, dándonos un lugar para explorar que estableció un nuevo estándar para los videojuegos que vendrían luego. Una de las personas que desempeñaron un papel importante en la creación de ese mundo fue el director de arte Viktor Antonov. "Al mismo tiempo

-LIFE²

PλUL WλLKER-EMIG HABLA CON DAVID SPEYRER Y VIKTOR ANTONOV PARA AVERIGUAR CÓMO VALVE CREÓ LA GENIAL SECUELA DEL MÍTICO HALF-LIFE



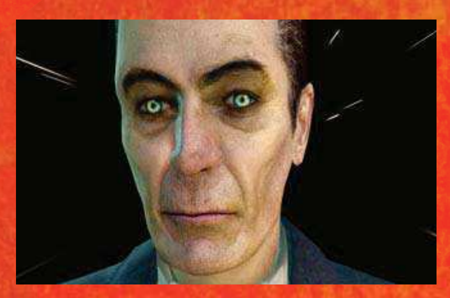
» [PC] Es inevitable que acabes en la ciudadela que se eleva sobre la Ciudad 17.



que se envió *Half-Life*, acababa de enviar *Kingpin*, que tenía un ambiente urbano muy detallado", dice Viktor. "Creo que uno de los motivos por los que Valve me contactó fue por el impulso de *Kingpin* hacia el realismo, el alcance expansivo y el espacio. La mayoría de los juegos en ese momento fueron puestos en búnkeres. Siempre había fantaseado con la creación de un mundo más cercano a la realidad y que recreara una ciudad, algo que te diera la sensación de que llegabas a alguna parte, a un aeropuerto, y que estés en un sitio real", continúa. "Creo que mi mayor contribución a este proyecto fue, junto con mis compañeros, sacarlo de los búnkeres y crear un mundo realista".

El mundo del que habla Viktor es la icónica Ciudad 17 de *Half-Life 2*. "La Europa del Este no era desconocida para mí", dice Viktor con respecto a la inspiración para la ciudad, describiéndola como una mezcla de Sofía, Belgrado y San Petersburgo. "No mucha gente aprovecharía el contraste entre la Europa central y la oriental, tesoros que conozco porque crecí allí," dice Viktor, que nació en Bulgaria. La Ciudad 17 no se basaba únicamente en la experiencia personal de Viktor. Se trabajó mucho para aportar sensación de realismo. "Absolutamente todo fue investigado hasta un punto de locura. Había enviado a fotógrafos y yo mismo fui para subirme a los tejados, entrar en los sótanos, para observar la arquitectura, los patios. Hubo un montón de investigación que tenía sentido estructuralmente, porque la ciudad se dispone en la forma en la que se componen las ciudades de la Europa Central ", explica. "Tiene un patrón de rejilla, luego algunas calles diagonales, y después patios, a diferencia de EE.UU., donde sólo tenemos callejones y bloques. Estos patios pasan a convertirse en zonas de combate que fueron muy importantes para el juego". ▶

PERSONAJES CLAVE



G-MAN

■ La misteriosa entidad despierta a Gordon Freeman de su éxtasis al comienzo de *Half-Life 2*. Como siempre, sus propósitos son confusos, pero parece que quiere que derribes La Alianza.



ALYX VANCE

■ Compañera simpática, luchadora competente y hacker experta, Alyx es siempre bienvenida cuando se presenta para luchar a tu lado. G-Man muestra un interés en ella en los episodios siguientes que aún no se ha explicado.



BARNEY CALHOUN

■ Barney murió muchas veces en el *Half-Life* original con su modelo siendo utilizado para todos los guardias de seguridad. En *Half-Life 2* es un luchador de la resistencia encubierto, posando como un soldado de La Alianza.

HITOS DE VALVE



HALF-LIFE
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1998

THE ORANGE BOX
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 2007

PORTAL 2 (IMAGEN)
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 2011

"QUERÍAMOS QUE LAS FÍSICAS DEL JUEGO IMPORTARAN EN EL GAMEPLAY"
DAVID SPEYRER

▶ El entorno de Europa del Este era perfecto dado que el juego se ubicaba en un mundo ocupado por una fuerza invasora, un reflejo de la historia de Europa Oriental, desde los días del Imperio Otomano hasta el Imperio Austrohúngaro y el Bloque Comunista Oriental. "Si piensas en un lugar ficticio como la ciudad de *Blade Runner*, Syd Mead había creado capas de cientos de años de historia", dice Viktor. "Se podían ver los edificios más antiguos, cómo habían sucumbido, cómo se había integrado la nueva tecnología. Para *Half-Life 2* traté de usar la misma técnica para reescribir la historia hacia atrás", continúa. "Tenemos algunos edificios del siglo XIX, hubo un período diferente y este invasor llegó y dejó rastros, y luego los alienígenas vinieron y dejaron su huella. Era una ciudad con capas de invasión que culminaban en algo muy hostil y muy foráneo". De hecho, el duro diseño geométrico de la arquitectura y la tecnología de la Alianza contrasta con la ciudad antigua. Eso -dice Viktor- es el signo de la ocupación.

Las consideraciones a tener en cuenta sobre el gameplay eran tan importantes como el realismo y Valve se aseguró de cuidar ese aspecto cuando llegó la hora de diseñar la ciudad. El juego es magistral a la hora de dirigirte por el camino correcto, lo que ayuda a disimular el hecho de que sus espacios son mucho más lineales de lo que parece. El equipo comenzó con la composición - "calles, avenidas, perspectivas, y los espacios vacíos entre edificios", en palabras de Viktor, para empujarte por un camino deseado y luego usó el testing para pulirlo. David explica que ellos observaban las "señales que vieron y las que no vieron" y les siguieron preguntando a los testers sobre su proceso de pensamiento cuando elegían



» [PC] Derrota a este jefe para ser recompensado con la habilidad de controlar los Antlions que te han estado molestando mientras viajabas por la costa.

LOS HÉROES Y VILLANOS CON LOS QUE SE TOPA GORDON



ELI VANCE

■ El padre de Alyx fue un científico en Black Mesa durante los eventos del primer *Half-Life* y ahora es el líder de la resistencia. Es muy respetado por sus aliados alienígenas, los Vortigaunts.



WALLACE BREEN

■ El exjefe de Black Mesa vendió a la humanidad convirtiéndose en el títere de la Alianza y supervisando la Ciudad 17 como "el Administrador". No hace falta decir que quiere a Gordon muerto.



JUDITH MOSSMAN

■ La Dr. Mossman no se lleva bien con Alyx, pero es una figura importante en la resistencia, ya que lucha contra el régimen de la Alianza. También tiene un papel importante a desempeñar en la trama de *Half-Life 2.*

una ruta en particular. Una vez que el equipo tuvo una teoría sobre lo que salió mal, agregarían algo para dirigirlo: una alteración en la iluminación (los "jugadores tienden a seguir el camino más bien iluminado"), una marca que les proporciona un punto de referencia, una multitud de pájaros que toma el vuelo para llamar su atención hacia arriba, o un elemento interactivo. "En los tejados, después de que los metrocops inspeccionen las viviendas, hay unos cuantos cubos colocados estratégicamente en el techo y los jugadores instintivamente se dirigen hacia ellos", explica David, dando un ejemplo.

La iluminación también jugó un papel muy importante. "El ángulo del Sol concordaba con el del mes de septiembre en el norte o centro de Europa", dice Viktor. "Siempre está a 45º, nunca va más alto, lo que te proporciona sombras muy largas". Se ubicó el juego durante "un bonito otoño de septiembre", con suaves luces y largas sombras, con la intención de crear una sensación de nostalgia y familiaridad. Eso forma parte de dar al jugador algo con lo que pueda relacionarse, aumentando el impacto de encuentro con elementos alienígenas a los que no está familiarizado, dice Viktor. Sin embargo, también se trata de proporcionar un cierto punto de contraste a lo que estás haciendo en el juego. "Si vas a tener una situación de terror o algo intenso, en lugar de hacer todo sombrío y siniestro, sería mejor crear un ambiente romántico y bonito para que el choque sea mayor cuando suceda algo espantoso". Por eso, en lugar de retratar una Europa del Este hostil en invierno con fábricas grises y paisajes sombríos, el equipo optó por la belleza como telón de fondo para el mundo trágico de *Half-Life 2*.

La atmósfera, el realismo y la construcción de su mundo están lejos de ser las únicas cosas que hicieron que *Half-Life 2* destacara. Estaba repleto de ideas innovadoras, constantemente introduciendo



» [PC] Ted se toma un descanso después de haber sido arrojado al Danger Ted Construction Set, una herramienta usada para experimentar con las físicas.

nuevas mecánicas, temas y métodos de juego. Quizás lo más notable es el uso de un sistema de físicas realistas, memorable por puzles que tienen en consideración cosas como el peso del objeto y su capacidad para flotar, las secciones del vehículo y, por supuesto, la pistola antigravedad, un arma que te permite recoger objetos y dispararlos contra los enemigos. "Queríamos que las físicas importaran en el gameplay, aunque no estábamos seguros de qué forma tomaría", responde David cuando preguntamos por qué se le dio tanta importancia a las físicas. "Habíamos licenciado las bibliotecas de físicas de Ipion, pero eso fue sólo el punto de partida. El ingeniero de software Jay Stelly pasó varios años trabajando y puliendo el código, y el resultado fue que las físicas del juego tuvieron gran solidez e implicaciones notables en las mecánicas del juego. A medida que se amplió el conjunto de características de las físicas, todos trataron de ver lo que podían hacer con ello. Los diseñadores de niveles construyeron trampas de físicas diabólicas y artilugios, ¡y Jay tenía que averiguar cómo hacer que todo funcionara!".

David nos dice que, al principio, la pistola antigravedad era una herramienta desarrollada por Jay para permitirle recoger objetos y girarlos o empujarlos con un rayo de energía controlado por la rueda del ratón. La bautizó como la ▶

LAS SECUELAS



A *Half-Life 2* le siguió lo que se planeó originalmente como una trilogía de episodios descargables. Por desgracia, sólo se publicaron los dos primeros, dejándonos con un suspense que nunca se ha resuelto. Los episodios Uno y Dos siguen los acontecimientos de *Half-Life 2* para contar la historia del conflicto entre la resistencia y la Alianza, presentando nuevos enemigos como el Cazador y nuevas mecánicas con las que jugar.

MOMENTAZOS

SITUACIONES INOLVIDABLES DEL MAGISTRAL SHOOTER DE VALVE



DESPIERTE, SR FREEMAN

■ *Half-Life 2* comienza con nuestra llegada a la Ciudad 17 en una escena que se refleja en el icónico monorraíl de *Half-Life*. Muestra un futuro totalitario a través de interacciones sutiles.



A LA CARRERA

■ Huir de la Alianza en las primeras horas de *HL2* es una experiencia emocionante gracias al ritmo magistral que alterna momentos de tranquilidad para potenciar el impacto de la acción.



ES HORA DE PONERSE AL VOLANTE

■ La introducción de los vehículos, como el deslizador, cambian la sensación del juego, creando algunos magníficos puzles y escenas.



¡EL HORROR!

■ Al visitar Ravenholm de repente nos encontramos en un juego de terror. El cambio de tonalidad viene acompañado del momento en el que se nos anima a usar el arma antigravedad.



DEMASIADO SILENCIOSO

■ Atravesar este puente con el sonido del viento y el chirrido del acero te anticipa continuamente que algo está al caer. Cuando pasa, te ves forzado a enfrentarte a un helicóptero de combate.



PRISON BREAK

■ El asalto a la prisión Nova Prospekt es uno de los mejores momentos de *HL2*. Traes contigo a un ejército de bichos gigantes que controlas con Bugbaits que puedes lanzar contra los enemigos.



SIGUE A FREEMAN

■ El asalto al edificio Nexus, seguido por nuestra batalla con Striders en la calle, es una gran sección con una sensación épica que evoca que toda la ciudad está en guerra.



MÁS POTENCIA

■ Cuando la Alianza intenta quitarnos nuestras armas, accidentalmente enciende nuestra pistola antigravedad. Diversión garantizada, atrapando guardias para dispararlos contra sus compañeros.

> "EL CONCEPTO DE RAVENHOLM SIEMPRE IMPLICÓ ZOMBIES Y HEADCRABS"
> DAVID SPEYRER

"Physgun". "En algún momento nos vino la idea de ensamblar artilugios de físicas soldando objetos y esa funcionalidad fue añadida a la Physgun. Los cilindros de propano se podían soldar a una hoja de madera contrachapada y luego disparar con la pistola para enviar el artilugio volando". Esto lo construyó un programador llamado Steve Bond para crear el 'Danger Ted Construction Set', lo que implicó arrojar un muñeco del artista de Valve Ted Backman a través de desfiladeros mortales "por lo general cabalgando un inodoro".

La Physgun finalmente volvería a aparecer como herramienta en *Garry's Mod*, pero no era correcto para *Half-Life 2*. "Mientras que la construcción de los artefactos de las físicas era divertida, requirió tanta concentración que sacó a los jugadores del mundo", explica David. Esto llevó al equipo a pensar en la Physgun como una herramienta para el combate, compartiendo sus habilidades hasta las funciones de "dos pasos, recoger y lanzar" y "bateo de un solo paso". "Cuando se implementó la pistola antigravedad en Ravenholm se crearon las interacciones con los objetos, como las hojas de sierra", David continúa. "Como todo el mundo había expresado el deseo de atrapar a los enemigos con la pistola antigravedad, les dejamos hacerlo a lo último del juego como un regalo final". La muy querida pistola antigravedad fue una innovación que hizo que *Half-Life 2* destacara, pero es sólo un ejemplo de las muchas y buenas ideas que el juego te lanza para mantener el nivel alto: los vehículos para pilotar, la toma de una prisión con un ejército de Antlions controlados por el jugador, un sistema de escuadrones... y mucho más. ¿Por qué tantas mecánicas diferentes y de dónde vinieron todas? Una gran parte de esa variedad puede atribuirse al singular proceso de diseño descentralizado empleado durante el desarrollo, en el que se crearon pequeños grupos semiautónomos para trabajar en elementos o secciones particulares del juego basados en el principio de "el que lo diseña, lo construye". La idea tras este enfoque es que facilita a todos un interés en el desarrollo, da espacio para nuevas ideas, fomenta la polinización cruzada de lo que funciona y el corte de lo que no.



» [PC] Explorando un barco llamado Borealis, una localización que fue eliminada del juego, junto a esa hacha de hielo.


» [PC] Esto no tiene pinta de ser una gran situación para Alyx y Gordon...

Todo basado en la visión del grupo, más que la de un supervisor que le dice a todos lo que pueden y no pueden hacer.

Dado que los diferentes grupos diseñaron los diversos capítulos y desarrollaron sus mecánicas de forma independiente, cada capítulo tiene su propia personalidad", explica David. "Esto resultó de una combinación de diseño de arriba hacia abajo y de la resolución de problemas de abajo hacia arriba. En un principio, la prisión implicaba luchar contra Antliones y soldados a la vez, pero resultaba demasiado caótico. El Bugbait surgió como una solución a ese problema, convirtiendo la molestia de los Antliones en un aliado. El alto concepto de Ravenholm siempre implicó zombies y headcrabs, pero se añadieron las trampas físicas en un segundo pase y, más tarde, la pistola antigravedad, una vez vimos su potencial. El sistema de físicas era una oportunidad para que los vehículos fueran parte integral de la experiencia, así que desde muy temprano comenzamos a experimentar con ellos", continúa David. "El primer vehículo que probamos fue uno que excavaba túneles y que se usó en un solo nivel en las minas bajo Ravenholm. Lo usasteis para machacar headcraps y un nido de huevos. Nos dimos cuenta de que, si íbamos a hacer un vehículo, los jugadores deberían pasar mucho más tiempo con él. Eso llevó a los capítulos del buggy y del deslizador, que siempre ayudaban a proporcionar variedad temática y hacer que el juego fuera más épico. El ritmo de esos niveles es necesariamente diferente de los niveles de a pie, lo que hace hincapié en el sentido de la variedad".

Hablando del ritmo, *Half-Life 2* sobresale en ese aspecto. Sabe precisamente cuándo incrementar la acción y cuándo dar un momento de calma. "*Half-Life 2* siguió una cadencia general de: navegación, combate, puzles, historia, vista",


» [PC] Valve experimentó con el hecho de que el jugador llevara un arma principal y una secundaria, pero al final optó por dejarle llevar un arsenal.

explica David. "Sentíamos que el contraste de ritmos era muy importante para que los momentos de acción fueran más emocionantes. Si los jugadores se cansaban por un combate continuo, los veríamos mentalmente desconectados y perderían el interés. Cuando observamos eso en el mismo lugar un número suficiente de veces, introdujimos algún tiempo de inactividad en forma de puzle o de una navegación sin combate. Llevar al jugador a un lugar tranquilo donde pueda concentrarse en los pequeños detalles permite calmarlo para que pueda responder al siguiente momento de acción".

Esta estrategia es lo que David describe como "un principio importante en el ritmo de *Half-Life*": dejar que el jugador tenga control sobre el ritmo del juego. Si lo deseas, puedes explorar y encontrar detalles que le dan sabor al mundo, o tal vez descubrir una pequeña escena que se despliega en una habitación opcional. "Los jugadores pueden limpiar un área y luego pasar el tiempo que quieran allí".

Cuando se trata de ese próximo desafío, nosotros seguimos esperando, pero preferimos gastar nuestra energía apreciando los juegos de *Half-Life* que tenemos, en lugar de añorar algo que no existe. *

DE BLACK MESA A MARTE



Tras dejar su huella en *Half-Life 2* y *Dishonored*, siempre estaremos pendientes de los próximos proyectos de Viktor Antonov. Como jefe creativo de Darewise Ent., su nueva obra es *ROKH*, un sandbox multijugador donde nuestra necesidad de sobrevivir define nuestros objetivos. "La SciFi es lo mío, es lo que he estado haciendo toda mi vida", dice Viktor. "*ROKH* me pareció muy atractivo porque fue una oportunidad para crear un mundo de ciencia ficción clásica en Marte con aventura y exploración y, por supuesto, un sistema de crafteo"

Con gráficos de calidad arcade, gran capacidad de expansión y la posibilidad de jugar a los títulosde Atari 2600, la ColecoVision aparentemente lo tenía todo. Pero, ¿cómo fue trabajar con ella?

Apartado de los brillantes focos del Consumer Electronics Show de Las Vegas en 1982, Al Nilsen permanecía en la sala de reuniones de ventas del stand de Coleco. En sus oídos resonaba la información de un prometedor negocio sobre una nueva consola de juegos. Como asistente de compras de JCPenny, una enorme cadena de grandes almacenes, su respaldo podía convertirse en algo crucial. Todo lo que podía enseñar Coleco era una carpeta con una imagen de la máquina y algunas pantallas de juegos para la consola. Al fin y al cabo, era todo lo que necesitaba ver.

Por aquel entonces, el mercado de videojuegos en USA tenía un valor estimado de 5 billones de dólares (5.000 millones) y todas las compañías querían sacar tajada de ello. El presentimiento de Al de que Coleco iba por el buen camino se confirmó cuando visitó las oficinas de la marca en Hartford, Connecticut, para echar un vistazo. "Ví la consola ante mí y me gustó" dice. "Habían investigado y desarrollado bien su producto y tenían una gran oferta de software". Una vez más estaba atrapado en el entusiasmo de Coleco. "Nos convencieron" añade. Pero no fue el único que vio el potencial de la máquina.

A primera vista, ColecoVision pintaba muy bien.





» [ColecoVision] La excelente conversión de *Donkey Kong* fue de vital importancia para Coleco en el momento de su lanzamiento.

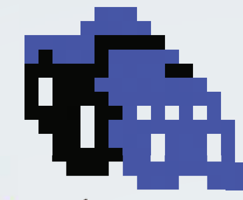
Bruce Popek, ex director de diseño en Coleco, dijo que el equipo de Advanced Research And Development de la compañía "tenía una visión clara de hacia dónde querían ir". El trabajo de Bruce era crear una máquina atrayente que pudiera cargar cartuchos en la parte superior y permitir accesorios y packs de expansión a través del puerto delantero. Gran parte de los detalles del diseño fueron establecidos desde el principio. "Hubo muy pocos modelos y cambios de diseño pero decidimos incluir un compartimento para los mandos. Mantener los cables y los dos mandos a buen recaudo ayudó a transmitir el mensaje de que nuestro sistema estaba bien pensado, era autónomo y fácil de usar. Suponía un auténtico paso adelante."

Pero, ¿qué fue lo que hizo que la consola de Coleco fuera tan especial? ¿Fueron la CPU Zilog Z80A a 3.58MHz, el procesador de vídeo Texas Instruments TMS9928A y la potencia de gestionar una resolución de 256x192? En muchos aspectos, sí. Si hablas con los creadores de ColecoVision, hacen especial hincapié en dos apartados: "Superioridad gráfica", como el presidente de Coleco Arnold C. Greenberg dijo en el New York Times en 1982 (los juegos eran capaces de utilizar 16 colores y 32 sprites en pantalla de forma simultánea), y una generosa cantidad de atractivas licencias.

La capacidad gráfica de ColecoVision resultó obvia para todos aquellos que la vieron, también para el artista Dave Johnson que conoció a Eric Bromley, diseñador e ingeniero de Coleco, con la esperanza de conseguir trabajo. Él recuerda mirar hacia varios monitores. "Me enseñó un loop con una animación primigenia de *Pitufos* y me aseguró que era una demo real del hardware de ColecoVision." recuerda Dave "Cuando vi eso, quedé absolutamente convencido de su potencial gráfico."

Dave empezó a creer que la consola estaba en posición de convertir fielmente cualquier título de coin-op, independientemente si estaba basado en sprites o vectores. Pero si los gráficos iban a ser el arma principal de Coleco, la compañía necesitaba balas para disparar. Las licencias serían los proyectiles necesarios y la compañía las persiguió con gran determinación. "Las licencias hicieron especial a ColecoVision" reflexiona Bruce Popek, ex director de diseño de Coleco. "Como Coleco era una compañía juguetera, sabían muy bien que las licencias de los grandes arcades atraerían ventas y usuarios desde el inicio. Ya habíamos presenciado el éxito de nuestros juegos de tablero basados ▶

ColecoVision





en *Pac-Man, Galaxian* y *Frogger*."

Entre las licencias que Coleco logró cosechar estaba *Donkey Kong,* que terminó siendo incluido en cada máquina. Bromley se había tropezado con la recreativa cuando iba hacia el lavabo durante una visita a Nintendo en Japón. Le dijo inmediatamente al presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, que quería ese juego para ColecoVision, lo que provocó unas intensas negociaciones que acabaron con Coleco asegurando un adelanto de 200.000 dólares a Nintendo y acordando un royalty de 2 dólares por unidad. Pero no resultó tan sencillo, ya que Yamauchi se echó atrás y decidió entregar los derechos a Atari en su lugar.

Con el argumento de que la potencia de su máquina haría mayor justicia a la apariencia original del juego que Atari 2600, Bromley fue capaz de persuadirle y le hizo cambiar de opinión. Y eso, dice Bruce, fue decisivo. "No era simplemente un cartucho más para disfrutar en casa" afirma. No, fue un auténtico taquillazo.

Donkey Kong fue lanzado junto a otros 11 títulos incluyendo *Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle, Space Panic, Venture, Lady Bug, Cosmic Avenger, Zaxxon* y

"TENÍA MÁS COLORES, UNA MAYOR RESOLUCIÓN Y SPRITES POR HARDWARE"

Dave Johnson

Carnival. Los acuerdos se habían firmado con Sega, Exidy, Universal y, por supuesto, Nintendo, y los gráficos de los juegos convencían tanto como su éxito comercial. A un precio de 199.99 dólares en USA y 149 libras cuando salió a la venta en Reino Unido en 1983, las ventas alcanzaron cientos de miles de unidades.

Detrás del telón, sin embargo, había mucha presión. La compañía había hecho inversiones masivas y se apoyó en los equipos de desarrollo para que los juegos fueran de máxima calidad. "Coleco ofrecía un ambiente complejo, con grandes personalidades en lo más alto y trabajadores incansables abajo." admite Bruce. "Se nos pidió hacer mucho en poco tiempo y fue un enorme esfuerzo para una empresa de cualquier envergadura."

Afortunadamente se llegó a tiempo. *Zaxxon,* por ejemplo, que sorprendió en los salones recreativos por sus gráficos vanguardistas se veía genial en ColecoVision e incluso era más jugable. ColecoVision pronto se ganó la reputación de ser una consola que sobrepasó a su propio hype. "ColecoVision era mucho mejor que Atari o Intellivision." dice Dave. "Tenía más colores, mayor resolución y sprites por hardware. Eso es lo que me fascinó y convenció para aceptar el trabajo."

Sin embargo, convertir los primeros juegos no fue tarea fácil. "Programábamos para un hardware que no estaba terminado y era muy difícil predecir las especificaciones gráficas finales." dice Dave. "Trabajábamos de forma muy primitiva sobre papel y luego codificábamos

JUEGOS ESENCIALES

Algunos juegos de la máquina de Coleco que no deberías perderte...



DONKEY KONG JUNIOR

■ Cambio de reglas respecto a su predecesor *Donkey Kong,* Junior tendrá la misión de rescatar a su enjaulado padre de las garras de Mario. La conversión del innovador arcade de Nintendo solo contaba con tres niveles, pero lo compensó con gráficos coloristas, buen sonido y un sólido desarrollo de saltos, plataformas y lianas.



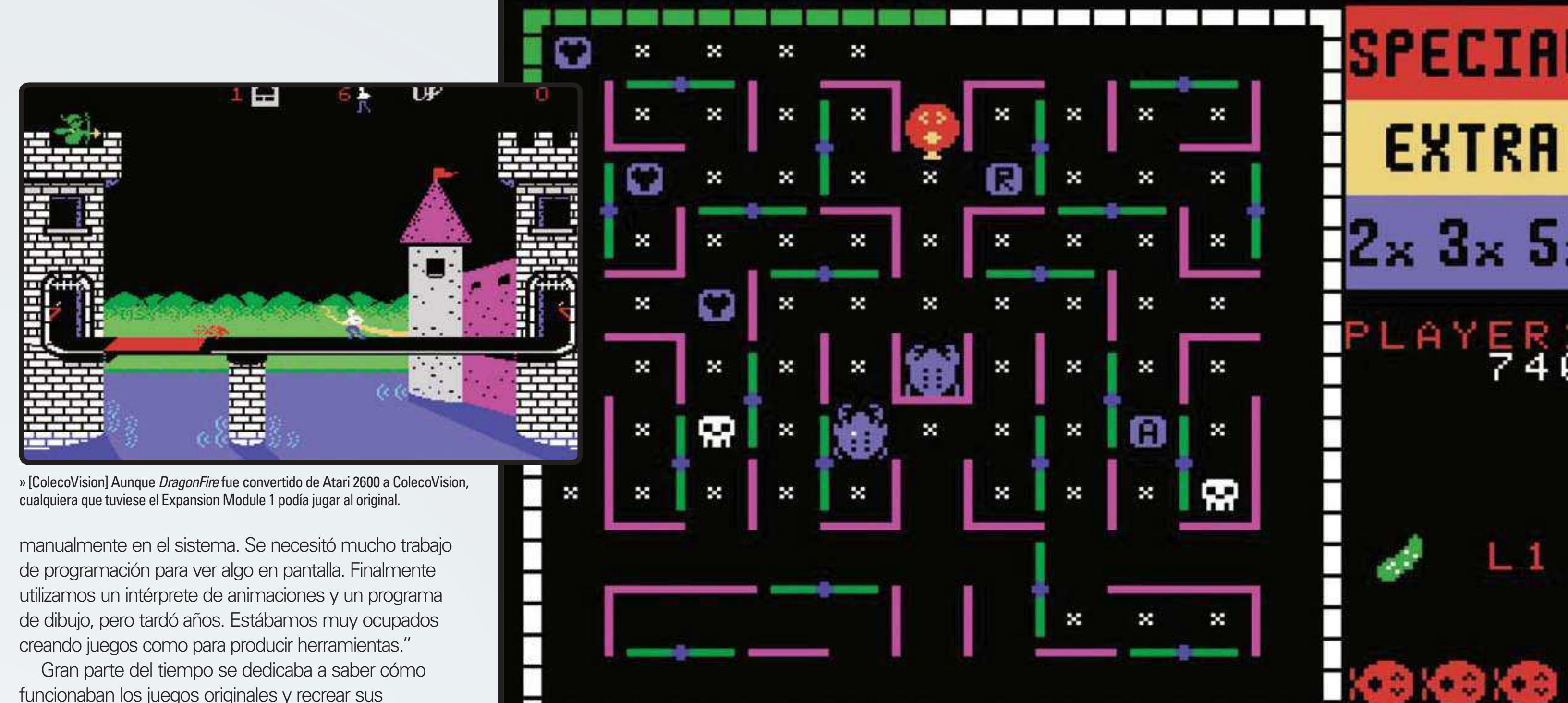
MINER 2049ER

■ Más grande no siempre significa ser mejor ya que 11 niveles de excelencia plataformera aguardaban a todo aquel que jugara con la gran creación de Big Five Software. El objetivo era simple, rellenar cada sección de suelo caminando sobre él mientras hacíamos frente a saltos letales, límites de tiempo y enemigos acechantes.



WARGAMES

■ Inspirado en la clásica película de 1983, el juego de ColecoVision nos ponía en la tesitura de defender a Estados Unidos de los misiles enemigos en tiempo real. Los seis sectores por controlar, la frenética y estresante batalla por interceptar los ataques y el uso masivo del mando dieron forma a un clasico para Coleco.



» [ColecoVision] Aunque *DragonFire* fue convertido de Atari 2600 a ColecoVision, cualquiera que tuviese el Expansion Module 1 podía jugar al original.

» [ColecoVision] *Lady Bug* fue un título de culto y su conversión se elevó a los altares por ser tan buena o mejor que el original de coin-op.

manualmente en el sistema. Se necesitó mucho trabajo de programación para ver algo en pantalla. Finalmente utilizamos un intérprete de animaciones y un programa de dibujo, pero tardó años. Estábamos muy ocupados creando juegos como para producir herramientas."

Gran parte del tiempo se dedicaba a saber cómo funcionaban los juegos originales y recrear sus gráficos. "Los títulos de coin-op utilizaban un hardware completamente diferente al de ColecoVision: tenían otra resolución, diferentes procesadores... Incluso teniendo acceso al código fuente habría sido inútil" dice Dave. El equipo de desarrollo interno tenía la máquina recreativa y la licencia. "Eso fue todo." continúa Dave. "No hubo apoyo por parte de los desarrolladores o compañías originales y tuvimos que jugar a cada título y grabarlos en vídeo con una cámara, ampliar la imagen e intentar duplicar los gráficos. Empezábamos desde cero cada vez que daba comienzo la producción de un cartucho."

El proceso era intenso. La diseñadora de juegos Jennell Jaquays trabajó en el port de *Donkey Kong* (más tarde se convirtió en directora de diseño en Coleco) y siguió el mismo patrón de desarrollo que utilizó cuando adaptó *Pac-Man* a Tabletop de Coleco: jugarlo hasta la saciedad. "Tengo recuerdos perturbadores de jugar a una versión cocktail de *Pac-Man* todos los días porque todo lo que hacíamos en diseño estaba basado en el análisis del juego y la documentación del timing y los patrones de movimiento." dice ella. "Cuando volvía a mi apartamento, al otro lado de la calle, intentaba leer un libro y veía 'cosas' moviéndose entre las líneas y las palabras de las páginas."

Se dió cuenta que la tarea más difícil fue convertir juegos en formato vertical como *Donkey Kong* a la proporción 4:3 de las televisiones domésticas. "Hicimos lo que pudimos pero significó no poder reproducir el formato real de los los arcades al 100 por 100." añade. Pero la naturaleza de crear juegos en una máquina de 8 bits trajo otros desafíos, como a los que se enfrentó Debra Lazarus cuando pasó de trabajar con gráficos de ordenador en computadoras específicas para efectos especiales en TV y películas a ColecoVision en 1983.

"Cuando se crean gráficos para los escenarios o sprites del juego, siempre imaginas algo ideal, pero la realidad era que en un bloque de 8x8 píxeles solo podías utilizar dos colores, así que intentamos reducir el número de bloques y crear formas que pudieran ser utilizadas de nuevo para ensamblar gráficos en el juego, todo ello para ahorrar espacio y ganar velocidad en el juego, y así sucesivamente." dice ella después de haber trabajado en *Cabbage Patch Kids*, *Omega Race*, *The Dukes Of Hazzard* y *Destructor*. "Las pantallas de presentación tenían gráficos más coloristas y ricos en detalles."

En agosto de 1983, ColecoVision había demostrado su éxito. Coleco había vendido 1,4 millones de unidades y en el segundo trimestre de ese año había ganado 9.1 millones de dólares, una subida de 7,4 millones respecto al año anterior. Fue la única de las tres grandes





BURGERTIME

■ El acade original de Data East hizo las delicias de todos los jugadores al convertir la creación de hamburguesas en un juego, y además fue magníficamente adaptado a Coleco. La idea era dejar caer los ingredientes desde arriba y evitar a Mr. Hot Dog, Mr. Pepinillo y Mr. Huevo o rociarles con pimienta si era necesario.

FRENZY

■ La hipnótica secuela de la recreativa *Berzerk* (Stern) de 1980 solo fue adaptada a ColecoVision y ZX Spectrum. Mostraba excelentes animaciones y una sólida Inteligencia Artificial que convertía a los enemigos en pesadillas. Contaba con detalles curiosos como disparar a ciertas paredes para crear vías de escape.

VENTURE

■ Apareció como uno de los títulos de lanzamiento para la consola. Este complejo arcade de buscar tesoros ofrecía un total de 12 tumbas y fue un gran escaparate de lo que la máquina podía ofrecer. A pesar de tener un control mejorable, fue una conversión fiel del original de Exidy con simpáticas y altisonantes melodías.

EXPANSIÓN TOTAL

Los módulos de expansión de ColecoVision la hicieron destacar sobre sus rivales



Coleco basó su jugada maestra en que la consola podía ser ampliada de inmediato. "El puerto frontal para accesorios y packs de expansión estaba prácticamente allí desde el principio." dice Bruce Popek, ex director de diseño de Coleco. "Nos hizo diferentes." Y sin embargo, irónicamente, ayudó a convertir a la ColecoVision en una improvisada Atari 2600.

El Expansion Module 1 aprovechó el hecho de que la consola de Atari utilizaba componentes estándar. Al recrear una Atari 2600 dentro del generoso módulo utilizando solo hardware, la copia fue tan fiel que funcionaban casi todos los juegos de Atari para la Coleco, ampliando sustancialmente el catálogo de la consola.

Poseía un slot donde insertar los cartuchos de Atari así como los switchs necesarios y puertos de mandos para una compatibilidad real. Además Atari no podía impedir que se vendiera. Trató de demandar a Coleco pero perdió y, para empeorar aún más las cosas Coleco se encargó de producir una consola clónica, más barata que la 2600 llamada Gemini. Mientras, lanzó el Expansion Module 2 que incluía un volante y un pedal para ColecoVision, permitiendo a los usuarios disfrutar de juegos de conducción, entre ellos un port de *Turbo* que venía incluido en el pack. Este periférico se conectaba en la entrada del mando en vez de en el port de expansión.

El tercer módulo también llamó la atención. Permitía a la consola convertirse en el ordenador ADAM de Coleco. Incluía teclado, una unidad de memoria y una impresora de calidad. Incluso tenía procesador de textos, aunque el Smart BASIC necesitaba ser cargado desde cinta. Completando el conjunto de expansiones llegó el trackball Roller Controller -que podía ser utilizado con ADAM e incluía el juego *Slither*- y el Super Action Controller Set.

Este último era una auténtica pasada, ya que incluía todo lo que podía soñar un jugador de los ochenta: el nuevo mando incorporaba un teclado de 12 botones, un joystick de 8 direcciones, rueda giratoria y cuatro gatillos, integrados en un diseño tipo pistola. Es como si Coleco hubiera escuchado las críticas a su mando original y no quisiera dejar ninguna opción de juego sin incluir.

consolas que obtuvo beneficios. Atari y Mattel generaron pérdidas. Pero el buen marketing ayudó. "The name of the game was games." dijo Alfred Kahn quien dirigió la división de licencias de Coleco y comercializó la consola. "Conseguir los mejores juegos para ColecoVision en exclusiva –al menos inicialmente– fue importante y había grandes expectativas creadas porque Colecovision tenía mejores gráficos que sus rivales".

Los third parties también creaban juegos para ella. *Miner 2049er* de Big Five Software fue convertido a ColecoVision y existía una bonita mezcla de conversiones de recreativas como *Mr. Do!* o *Frenzy* junto a títulos deportivos como *Baseball* y *Football*. Los periféricos de Atari se podían utilizar con la consola y el Expansion Module 1 permitía a la máquina utilizar cartuchos de Atari 2600. Era una gran máquina e incluso Atari se apuntó a crear y vender juegos para ella.

"Cuando comencé a programar para ColecoVision en Atari en 1982, era mucho más potente que Atari 2600 y Mattel Intellivision." dice el programador Jim Eisenstein. "Atari 5200 fue su única rival en USA en términos de potencia gráfica." Pero Jim se dio cuenta también de que los programadores tenían que trabajar muy duro para obtener lo mejor de la máquina de Coleco.

El primer juego de Jim para ColecoVision fue *Galaxian*. "Me comprometí a reproducir la experiencia de la coin-op, haciendo que pareciera y se sintiera como el arcade original, y si era posible incluso más auténtico que la versión 5200 que ya existía." comenta. "Para lograr esto el juego necesitaba su icónico cielo de estrellas multicolor parpadeantes desplazándose suavemente por detrás de un ejército de alienígenas que danzaba y atacaba por igual. Todo estaba hecho por hardware en la versión arcade de *Galaxian*. Desafortunadamente el hardware de ColecoVision no estaba diseñado para ese nivel de complejidad visual".

> "LA ATARI 5200 FUE SU AUTÉNTICO Y ÚNICO RIVAL EN ESTADOS UNIDOS"
>
> Jim Eisenstein

El problema era que el hardware proporcionaba una forma de desplazar ese plano de estrellas pero no había suficientes sprites para representar el ejército animado de invasores que habitaba sobre él. Peor aún, se requerían varios sprites para mostrar a cada invasor del espacio. En lugar de sacrificar los gráficos, tener menos marcianos -y de un solo color- o un plano de estrellas totalmente estático, Jim descubrió que el chip gráfico Texas Instruments de la ColecoVision tenía un modo de mapa de caracteres único. "Podía ser forzado para obtener el resultado deseado. No existía un modo equivalente en la Atari 5200" comenta Jim.

"Utilizando un montón de trucos con el controlador gráfico, el scroll y animación del plano de estrellas por software, la composición de sprites animados en el fondo con un más que comprimido código en ensamblador y utilizando ambos bancos de registros del Z80 para evitar retrasos de acceso a la memoria, fui capaz de conseguir un suave y parpadeante plano



» [ColecoVision] La versión ColecoVision de *Zaxxon* fue el primer port doméstico que utilizó gráficos isométricos.

UNA VISIÓN CLARA

Un diseño realmente llamativo, pero ¿qué había dentro y fuera de la ColecoVision?

DOS MANDOS
■ Los mandos se conectaban en dos ports de joystick en un compartimento diseñado a tal efecto para la consola.

BAJO EL CAPÓ
■ La consola estaba gobernada por un Z80 a 3.58MHz, un procesador de vídeo Texas Instruments TMS9928A y un chip de sonido TI SN76389A. Tenía 1KB RAM y 8KB de ROM.

CONEXIONES
■ Las conexiones traseras eran para el cable de alimentación y el de antena. La versión francesa contaba con una avanzada conexión para cable RGB.

LA MARCA
■ Este es el modelo USA, en otros mercados la consola recibió el nombre de CBS ColecoVision.

SLOT
■ Los cartuchos se insertan aquí, con el nombre del juego en la parte frontal.

EXPANSIÓN
■ Los módulos de expansión se conectaban en este puerto. Podían hacerla compatible con Atari 2600 o convertirla en un súper ordenador.

PAD NUMÉRICO
■ Cada mando tenía 12 botones, un stick de control de ocho direcciones, dos botones laterales y la posibilidad de utilizar overlays o plantilllas para determinados juegos.

BOTÓN ON/OFF
■ El interruptor de la izquierda encendía/apagaba la máquina, a la derecha tenía botón de reset.

de estrellas, tras el ejército alienígena atacante, a 60fps."

Este tipo de esfuerzos destaparon otro problema. Dichos esfuerzos se utilizaban para adaptar los juegos de coin-op a la consola, pero no hubo un intento generalizado por exprimir las posibilidades de la máquina. "Nunca nos dieron libertad para desarrollar títulos propios" dice Jennell. "Lo mejor que podíamos hacer con esas líneas de código era apoyar las licencias de películas o personajes de dibujos animados que venían con muchas restricciones en su diseño. No creo que exprimiéramos todas sus posibilidades. Siempre estábamos limitados por el coste de las ROMs, y a menudo nos obligaban a utilizar modos gráficos menores. El énfasis puesto en el catálogo de coin-ops nos impidió explorar otro tipo de juegos más complejos."



» [ColecoVision] En *Tapper* te convertías en un barman, pero esta versión fue uno de los pocos ports de recreativa que no cumplió las expectativas.

En ese sentido, algunos desarrolladores se sintieron más cómodos trabajando para otras máquinas. "Décadas después tuve la oportunidad de asistir a una audiencia de los Blue Sky Rangers, el equipo de diseño de videojuegos de Mattel." dice Jennell. "Ellos tenían menor poderío gráfico, pero mucha más libertad para desarrollar juegos que su aprovecharan su máquina."

Jim también lamenta la arquitectura gráfica cerrada de ColecoVision. "No fue diseñada para la flexibilidad" dice. "No creo que haya mucha más capacidad para sacarle más partido." Cita *Pole Position* para Atari 5200 como ejemplo. "El programador tenía el control de cada scanline de la pantalla y podía utilizar las mismas técnicas que Namco había empleado para hacer que el circuito pareciera en 3D y muy fluido." explica Jim. "Estábamos trabajando en una versión de *Pole Position* para ColecoVision antes del crash del videojuego de 1983 y no éramos capaces de recrear un circuito aceptable con ese controlador gráfico."

El crash del videojuego llegó en el peor momento para Coleco. Había lanzado su ordenador personal ADAM en 1983, promocionándolo como la mejor máquina de proceso de textos y juegos. Al mismo tiempo lanzó un módulo de expansión para convertir ColecoVision en la misma computadora. Se estrelló. Bruce dice que "nunca había stock" y para empeorar las cosas las ventas de ColecoVision disminuían. En marzo del 84, Coleco registró pérdidas de 35 millones de dólares en el cuarto trimestre y se habló de enterrar el ADAM. La compañía abandonó los videojuegos en verano de 1985, el mismo año que apareció la NES. "Nuestro equipo de Coleco Vision

» Un vistazo a las entrañas que ayudaron a cobrar vida a la máquina de 8 bits de Coleco.

estaba preparado para comenzar a programar en NES." dice Jim. "La NES era mucho menos impresionanante que la ColecoVision, pero ellos tenían a Shigeru Miyamoto, el Walt Disney de los videojuegos." De hecho, Nintendo comenzó a dominar el mercado, seguido por Sega, en una carera de dos únicos caballos. Esto continuó en el tiempo hasta que llegó PlayStation, una máquina que, como ColecoVision, apareció de la nada. El sueño de Coleco había concluido.

Hubo intentos por devolver a la vida a la consola con Coleco Chameleon, anunciada el 17 de diciembre de 2015. Detalles sobre un prototipo surgieron en la Toy Fair en 2016 y tras una serie de catastróficas desdichas fue abandonado. La consola original todavía mantiene una legión de fans y una sólida comunidad (no os olvidéis de visitar colecovisionzone.com), y existe un completo libro sobre la máquina llamado *Coleco – The Complete History* escrito por Antoine Clerc-Renaud.

"Creo que ColecoVision está erróneamente clasificada como consola de segunda generación, porque en términos de potencia está más cercana a NES que a Atari 2600." dice Antoine. "Se propuso alcanzar un objetivo: llevar las recreativas a casa y lo hizo de maravilla. Para mi, ColecoVision siempre será especial".



Un tío cachas armado hasta los dientes, acción sin límites, enemigos por doquier y una dificultad endiablada. Esas son las características principales de Bestial Warrior, el juego de Zeus Software, elaborado por Julio Santos y Raúl López, que no deja indiferente a nadie.

Por Julen Zaballa García



» [ZX] Los enemigos voladores eran un auténtico tostón. No te dejaban ni a sol ni a sombra, marca de la casa de Zeus Software.



» [CPC] En este run and gun, Krugger utiliza la diplomacia del plomo para abrirse camino por los cuatro sectores.

Durante la denominada Edad de Oro del software español, Zeus Software demostró que los grandes videojuegos patrios se hacían más allá de Madrid o Barcelona. Trabajos como *Hundra*, *Commando Tracer*, *Risky Wood* o *Biomechanical Toy* son hoy día titulazos que siempre salen a relucir cuando se habla de los vascos Ricardo Puerto (programador) y Raúl López (grafista).

En Zeus Software, Puerto y López fueron el núcleo indivisible, al que se le fueron agregando con el tiempo otros nombres, la mayoría desconocidos para los aficionados a los juegos antiguos, como Maite R. Ochotorena, Andres Lobero, Julian Oliden o Julio Santos.

Este último, donostiarra de pura cepa y vecino de Ricardo y de Raúl en el barrio de Altza, cumple el prototipo de programador de videojuegos fugaz de aquellos tiempos, pero con su propio one hit wonder: *Bestial Warrior*, un run and gun con toques de exploración, y que muchos aficionados lo consideran como un trabajo menor de Zeus Software y Dinamic.

Julio Santos nació en abril de 1969. Su primer acercamiento con el mundo de los microordenadores llegó a través de una tienda de electrónica que se encontraba en la Avenida de Madrid del barrio de Amara, en San Sebastián. Sobre el mostrador había un pequeño periódico con media docena de páginas que incluía publicidad del ZX81. En su interior, varios textos con pautas sobre qué era y cómo se programaba en lenguaje Basic. "Me lo llevé a casa y empecé a estudiármelo entero, de arriba a abajo. Te enseñaba a hacer un pequeño juego; una especie de aventura", recuerda.

Santos era un adolescente como los de su época, con una paga semanal que intentaba estirar al máximo pero que no le daba para comprarse aquella máquina capaz de crear mundos compuestos por bits y sprites. Como muchos de los jóvenes programadores de entonces, engatusó a sus padres para que le regalaran uno, con la excusa de que en el instituto "iba a ser necesario". El pretexto funcionó y unos meses más tarde entró en su casa un Sinclair ZX Spectrum 48K.

Comenzó a programar de manera autodidacta, picando líneas, haciendo pequeñas rutinas en Basic, y empapándose de los contenidos que incluía la revista semanal *Mi Computer*[1]. "Era una especie de enciclopedia por fascículos semanal que me iba comprando y haciendo los cursillos que incluía. Con ella aprendí algunos trucos de programación".

A Santos el Basic pronto se le quedó pequeño, así que decidió ir más allá con el libro *Código Máquina ZX Spectrum para principiantes*, editado por Indescomp en 1984, que recogía los conceptos básicos de la programación a bajo nivel. De esta manera, creó su primer videojuego, el desconocido *Central Bank*; una "simple aventurilla" que cogía prestada la estética visual y algunas ideas del *Babaliba* (1984) y *Saimazoon* (1984) de Dinamic Software.

El juego trataba sobre un ladrón que se había colado en un banco. "El objetivo era



» Julio Santos cumple el prototipo de programador de videojuegos fugaz de la Edad de oro del software español: autodidacta y con su propio 'one hit wonder'.

[1] Según recoge David Novo en la web web8bits.com, *Mi Computer* era la versión en castellano de la obra inglesa *Home Computer Course*, publicada en el Reino Unido por Orbis Publishing. La revista semanal en España llegó de la mano de la Editorial Delta en enero de 1984 a un precio de 150 pesetas (0,90 euros). Novo, David. "Enciclopedia Mi Computer". http://www.web8bits.com/Coleccion/Libros/Espanhol/MiComputer/MiComputer.html. [online] (Vista el 7 de mayo 2017)




» [ZX] En ocasiones, huir del escenario era la mejor opción si no queríamos terminar trinchados como una salchicha.



» [ZX] En los juegos de los 80 no se ponían límites a la imaginación, como mostrar moteros kamikazes en el interior de una cueva.

llegar a la caja fuerte y abrirla. Antes tenías que encontrar varias llaves desperdigadas por el escenario", describe el vasco.

"Gráficamente no era un portento", reconoce Santos. "El mapeado del juego estaba formado por pantallas estáticas a través de las cuales se desplazaba el personaje principal intentando esquivar enemigos y explorando cada uno de los rincones del nivel".

El juego estuvo a las puertas de llegar a las tiendas. "Llamé a Dro Soft para ofrecerles mi juego. Casualmente, uno de los jefes tenía que venir a San Sebastián por alguna razón, así que se pasó por casa de mis padres a ver el juego. Desde el principio fue muy claro conmigo. Me dijo que probablemente no lo podrían publicar, pero que se lo enviara cuando estuviera terminado". Semanas más tardes, Julio envió el programa a Dro Soft "a cambio de una impresora matricial que necesitaba", pero *Central Bank* jamás llegó al circuito comercial.

Por azares de la vida, el hermano pequeño de Julio Santos era compañero de clase de un chaval habilidoso en la programación con el Spectrum. Su nombre era Ricardo Puerto. "Nos presentaron y comenzamos a charlar sobre rutinas, juegos... en el patio del instituto. Me contó que los sábados a la mañana iban al Mercado de La Bretxa a comprar juegos así que, con la excusa, me sumé al plan. Aquel fin de semana conocí a Raúl [López] y al resto de gente".

Históricamente, nos encontramos en una fase previa de definición de Zeus Software como equipo de desarrollo de juegos. Más bien, eran un grupo de amigos que se juntaban en casa Ricardo, Raúl, y Antonio Mera (otro vecino del barrio de Altza) para programar, escribir rutinas y hacer pequeños jueguecillos. "En ese momento, Zeus Software lo formábamos aquellos que nos juntábamos a sacar chispas a nuestros ordenadores".

Cada programador solía tener su propio proyecto, mientras que Raúl se encargaba de hacer los gráficos a todos. Santos recuerda el "nivelón" de Ricardo Puerto como programador. "Siempre estaba muy por delante de nosotros en cuanto a conocimientos. Era la figura a imitar, aunque siempre se guardaba bien sus secretillos de programador", afirma el donostiarra.

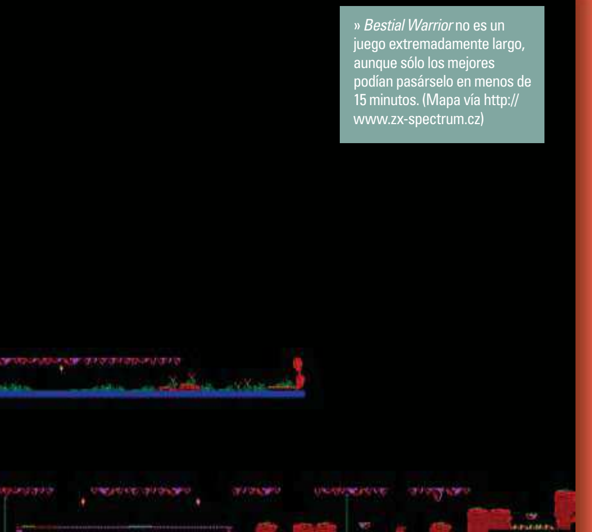
CREANDO AL GUERRERO BESTIAL

Cuando se le pregunta a Julio Santos por sus videojuegos favoritos de entonces, siempre se escuda en que no era buen jugador. "No era de los que se terminaban los juegos. Se me daba mejor programar". Tal vez por esa razón, y por ser testigo privilegiado del proceso de creación del primer título comercial de Zeus Software, *Hundra* (1988), el donostiarra se vio con la suficiente confianza como para abordar su propia aventura.

"Estaría en 3º de BUP, cuando empecé a pensar qué tipo de juegos podía hacer con mis conocimientos técnicos. Se me ocurrió la historia de un tipo que se pone a pegar tiros por un mapa". Desde que Julio bocetó la idea de *Bestial Warrior* hasta que el juego estuvo terminado, pasaron casi dos años. "Comencé muy tranquilo, probando algunas cosas y sin prisas. Una vez que tuve las cosas claras, le propuse a Raúl que me hiciera los gráficos".

Jugablemente, el trabajo de Julio Santos toma referencias de muchos de los juegos de su época pero, sobre todo de *Gryzor* (Konami, 1987). El grafista de Zeus Software lo recuerda de su época en los recreativos: "Era un juego que pegó muy fuerte. Tenía scroll lateral e iba sobre un tío muy cachas que tiraba hacia adelante con una metralleta, cuanto más grande, mejor".

"Tras el sistema rocoso Kerman se encuentra el valle de Sagar, la mayor



» *Bestial Warrior* no es un juego extremadamente largo, aunque sólo los mejores podían pasárselo en menos de 15 minutos. (Mapa vía http://www.zx-spectrum.cz)



» [MSX] Si existiera un ranking de los enemigos finales más feos de la historia del videojuego español, los Bartoks entrarían directos al Top 10.



» [CPC] Sin recoger todas las vidas desperdigadas por el juego es prácticamente imposible pasarse *Bestial Warrior*.



» Raúl López, ha vuelto al desarrollo de videojuegos con *M.O.W.* (*Mobile on Wheels*) para dispositivos móviles, junto a Julián Oliden.

fortaleza enemiga de la zona. Solo existe un hombre capaz de atacar dicha fortaleza y es Krugger. Sin embargo, no se le conoce con ese nombre, sino por Bestial Warrior", describía el texto situado en la parte interior de la carátula del juego.

Además de eliminar a todo bicho viviente, el objetivo del jugador es localizar los tres ensamblajes de la super-arma C70-Magnum escondidos a lo largo de tres sectores. En el cuarto y último, debe adentrarse en la base enemiga y destruirla, no sin antes enfrentarse a los peligrosos Bartoks.

El propio ZX Spectrum, la máquina original donde se desarrolló *Bestial Warrior*, marcó las limitaciones de todo el desarrollo. Una de las mayores dificultades que recuerda Raúl López fue meter a mano los gráficos que diseñaba en hojas cuadriculadas, píxel a píxel. "Hasta que no salió el *Art Studio* para Spectrum, aquello era muy laborioso", se queja.

"Siempre empezaba a dibujar los suelos porque era un gráfico que se repite constantemente. Dibujaba la parte de abajo con alguna estalactita, las esquinas para redondear el suelo, unas hierbitas y, si andaba sobrado de memoria, que casi nunca era el caso, un arbolito y unas ramas", comenta el grafista de Zeus Software.

Durante este proceso, Julio Santos elaboró dos programitas a los que llamaron *Datero* y *Mapero*

LA BRETXA

Zona de intercambio de juegos

Siempre que se habla del software patrio, salen a relucir dos puntos de encuentro para los desarrolladores de videojuegos y, en especial, para aquellos que buscaban novedades a bajo precio: el Rastro de Madrid o el Mercado de Sant Antoni en Barcelona. Lugares donde los fines de semana se vendían e intercambiaban copias o recopilaciones de juegos grabados en casetes a doble velocidad.

En Donostia-San Sebastián, el Mercado de la Bretxa era el lugar de referencia. Los sábados, en aquel espacio para la venta de frutas, verduras, horalizas, libros antiguos, sellos… también tenía cabida el software de dudosa procedencia.

El donostiarra Iñaki Martínez, grafista del estudio Santa Clara Games (*8Days* y *Hassleheart*), recuerda que el mercadillo era "bastante pirata". "En aquella época buscaba juegos para mi Spectrum, y allí encontraba cintas con muchísimos juegos grabados por sus dos caras. La mayoría con nombres rarísimos que no me sonaban de haberlos oído antes". Los comerciantes solían ser las mismas personas que también vendían cintas de música. "Cuando te acercabas preguntando por los juegos, te sacaban una caja de cartón con cintas desordenadas, y tú mismo tenías que rebuscar entre ellas. Si querías algún juego concreto que no estuviera por allí, siempre había alguien dispuesto a grabártelo en una cinta con la condición de volver la semana siguiente con el dinero".

La gente de Zeus Sofware también acudían a aquel mercadillo, no sólo para comprar las últimas novedades en formato cinta TDK y con las portadas fotocopiadas, sino para vender pequeños jueguecillos que desarrollaban como entretenimiento. Es el caso de *Missing in Action (MIA) SuperBuggy* (1986). "Realmente fue el primer juego que hicimos", recuerda el programador donostiarra Ricardo Puerto. "Un juego que casi nadie conoce".

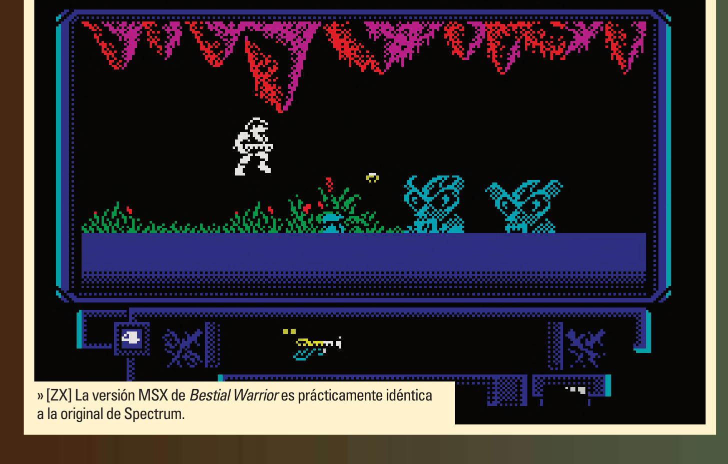
En este título de carreras con vista cenital, se manejaba un vehículo por unos laberintos. "El objetivo era ir recogiendo una serie de banderas que iban saliendo de manera aleatoria, mientras intentabas esquivar unos remolinos de viento", describe Puerto. Lo más divertido de *SuperBuggy* era conducir el coche "porque tenía un poco de inercia y te permitía derrapar por el laberinto".

Desarrollado en un ZX Spectrum 48K, en Zeus Software decidieron venderlo en el Mercado de La Bretxa, "aunque tenía algunos errores". "Lo grabamos, hicimos copias en unas cintas vírgenes a las que les pusimos una carátula con un dibujo hecho a mano por Raúl, y lo pusimos a la venta por nuestra cuenta. No vendimos más de diez copias".

Con el tiempo, esta actividad fue perdiendo fuerza. Además, el mercadillo terminó desplazándose a las orillas del Río Urumea, donde hoy día se ubica un cuartel de la Policía Nacional.


» [CPC] El grafista Raúl López rediseño gran parte de los gráficos para aprovechar todo el colorido que ofrecía el Amstrad CPC.


» [MSX] ¡Aunque se parece, el fulano de la izquierda no es Chewbacca armado con un fusil.


» [ZX] La versión MSX de *Bestial Warrior* es prácticamente idéntica a la original de Spectrum.

Un guerrero bestial y sus
TRES VERSIONES

***Bestial Warrior* contó con las obligatorias conversiones a los sistemas más populares de finales de los 80, incluyendo una curiosa versión para Gun-Stick.**

El juego de Julio Santos y Raúl López contó con versiones para los tres microodenadores con mayor base de jugadores en España: Spectrum, MSX y Amstrad CPC. Posteriormente, elaboraron una adaptación compatible con los periféricos Gun-Stick, Light Gun y similares.

De aquella reunión entre Víctor Ruiz y Zeus Software en el Hotel Orly de Donostia-San Sebastián surgió el compromiso de Dinamic de publicar el videojuego Bestial Warrior. Pero el madrileño sabía que, tal y como estaba el mercado, necesitaban que el juego vasco estuviera disponible en el mayor número de plataformas de juego. Otras compañías como Opera Soft, Made in Spain o Topo Soft ya lo venían haciendo desde hacía tiempo, y los resultados económicos demostraban la aceptación entre el público de estas conversiones.

Santos comenzó a programar *Bestial Warrior* en su Spectrum 48K, pero lo terminó en un 128K con unidad de disco porque le permitía acelerar todos los procesos de desarrollo y depuración del código. A partir de esta versión, el programador de San Sebastián elaboró el port de MSX sin cambiar ni un ápice de la jugabilidad, y dejando de lado las características particulares del sistema. Los usuarios del estándar recibieron un *Bestial Warrior* idéntico al original, sin música y con algún cambio menor en su aspecto visual por la paleta de colores que utiliza el MSX.

El run and gun seguía pecando de simplón, con unos enemigos que se respawneaban hasta el infinito, y con patrones de movimiento erróneos capaces de sacar de quicio al más paciente de los jugadores.

La versión para CPC era, sin duda, la más llamativa debido a que se reprogramó para aprovechar el Mode 0 de la máquina, capaz de mostrar 16 colores en pantalla. "Recuerdo que *Gryzor* estaba especialmente bien hecho para Amstrad, así que rediseñé al protagonista y a los enemigos utilizando circulitos y volúmenes", detalla el grafista de Zeus Software, Raúl López.

En este proceso, López eliminó de un plumazo la gran variedad de enemigos que tenía *Bestial Warrior* en Spectrum y MSX. Los motoristas, lagartos, alienígenas con escafandra o los wookies armados los transformó en figuras de aspecto cibernético. Incluso los enemigos de fin de fase fueron modificados. Inicialmente el jugador se enfrentaba a un alienígena que surgía de un huevo gigante y disparaba. El bicho tenía más parecido al Roger de la serie *Padre Made in USA* que a un xenomorfo.

Raúl López recuerda que, cuando desarrollaron *Hundra* (Zeus Software, 1987), el protagonista era un hombre. Pero cuando recibieron de Dinamic la carátula de Luis Royo que acompañaba al juego, cambiaron de sexo al personaje y añadieron un nuevo inicio al juego. Los nuevos gráficos de *Bestial Warrior* en la conversión de Amstrad podrían ir en esta línea, reelaborados a raíz de los diseños de Ricardo Machuca.

¡Cubre a Krugger!

Bestial Warrior es uno de los videojuegos de Dinamic que dispone de una versión especial compatible con el periférico Gun-Stick, una pistola con un fotorreceptor que se conectaba al puerto de joystick del ordenador. Los hermanos Ruiz quisieron aprovechar el tirón de este periférico enfocado a los juegos en primera persona, y animaron a Zeus Software a que adaptaran alguno de sus trabajos.

"Le enviaron la pistola a Ricardo Puerto para que hiciera una versión para *Hundra*,así que la compartimos para que yo elaborara la de *Bestial Warrior*", comenta Julio Santos. "Su funcionamiento era bastante simple, y nos pareció que no nos iba a costar mucho tiempo hacer las adaptaciones para Spectrum y Amstrad".

En cuanto a su fucionamiento, el programador explica que "el fotoreceptor de Gun-Stick detectaba si había luz en el lugar donde el jugador apuntaba con la pistola. Para eso, que debías programar para que, cuando el jugador apretara el gatillo, la pantalla se fuese a negro. Si coincidía que había un enemigo en la zona de apuntado, entonces moría".

En esta particular versión, la manera de jugar cambiaba radicalmente. Krugger avanzaba por los escenarios en modo automático, y el jugador tenía que despejarle el camino a tiro limpio. La edición Gun-Stick no incluyó la posibilidad de jugar a *Bestial Warrior* sin el periférico. De esta manera, el juego de Santos y López se convirtió en uno de los 13 juegos imprescindibles para aquellos que disponían de esta particular pistola de luz.


¡RESURGEN CON FUERZA, INVADEN TU PANTALLA!

DESCIENDE HASTA EL FONDO DE LA ACCIÓN

ATLANTIDA, la última y más mortífera de las naves construidas por los ingenieros de la era SOMERSET, ha caído en poder del enemigo. Este, como medida de seguridad, la oculta en las profundidades del océano. Para rescatarla habrás de sortear numerosos obstáculos con enormes dosis de valor e ingenio. Eso, si te dejan unos "inofensivos" pececillos y unos terribles enemigos que no te lo van a poner nada fácil.

SÓLO PARA AMANTES DE LAS EMOCIONES FUERTES!

KRUGGER no es una máquina. Ni siquiera es un héroe. Pero sólo alguien como él puede atacar la más inexpugnable de las fortalezas con alguna probabilidad de éxito. Atrévete con BESTIAL WARRIOR: un video-juego con cuatro alucinantes fases repletas de peligros y acción en las que tendrás que enfrentarte a los más terribles enemigos: desde androides a serpientes biónicas. DINAMIC te propone un juego que te sorprenderá.

AÑO 2046: LA MÁQUINA CONTRA EL HOMBRE.

Mediados del siglo XXI. Toda la confederación de planetas XATOR ha sido tomada por DERGON, un revolucionario sistema de inteligencia artificial creado por el hombre pocos años antes. Lo amenaza a la humanidad es evidente. Tu misión: destruir el sistema DERGON.

» Las revistas de la época promocionaron bastante *Bestial Warrior* junto al que es, posiblemente, el mejor título creado por Zeus Software para los 8 bits: *Commando Tracer.*


¡NUEVO!

UN MAGNUM Y UN TIO MUY BESTIA

BESTIAL WARRIOR

Arcade

Dinamic


BIT-BIT

Software Juegos


(4) BESTIAL WARRIOR




(5) GONZALEZ



» Las críticas en MSX fueron bastante más positivas que las de ZX Spectrum. Aquí tenéis el análisis que le dedicó la revista *MSX-Club* en junio de 1989. En glorioso y entrañable blanco y negro.

» La portada de *Bestial Warrior* y las ilustraciones que venían en las instrucciones del juego fueron diseñadas por Ricardo Machuca. ¡Qué tiempos! Ahora pagas 60 euros por un juego y te dan el disco pelao, sin instrucciones.

que hicieron más llevadera la carga de trabajo de Raúl. "El *Datero* lo usábamos para dar valor a cada píxel y el *Mapero*, como su nombre indica, para construir el mapa. Tuvimos que desarrollarlas para poder elaborar el juego de manera fluida, sino nos hubiéramos tirado años haciendo *Bestial Warrior*", reconocen.

En cuanto a los enemigos, "con tres frames de animación era más que suficiente, aunque siempre reservaba dos o tres extra para poder dibujar enemigos más grandes", como los Bartoks, los enemigos de final de cada sector.

La pelea de Julio fue otra bien distinta. "Sólo tenía una obsesión. Quería conseguir que todos los personajes que aparecían se movieran con fluidez, y que lo hicieran en un solo ciclo de reloj sin que los sprites se rompieran por la mitad. Lo conseguí, pero sin hacer scroll y con cuatro como máximo en pantalla".

A mitad de desarrollo, el socio y cofundador de Dinamic Software Víctor Ruiz acudió la capital guipuzcoana para reunirse con Zeus Software. Santos cuenta que "estuvimos tomando algo en el Hotel Orly[2] y le enseñamos lo que teníamos de *Bestial Warrior.* Se comprometió a publicarlo bajo el sello de Dinamic, pero necesitaban también las versiones de MSX y Amstrad CPC. Creo que para que viéramos que su compromiso era firme, nos dieron un adelanto económico".

El programador vasco se puso inmediatamente con las conversiones al resto de sistemas. Inicialmente tuvo que pedir a sus padres un pequeño préstamo para adquirir un Spectrum 128K +3 y un Amstrad CPC. "El MSX me lo prestó un primo", añade.

Finalmente, *Bestial Warrior* llegó a las tiendas durante el segundo trimestre de 1989 para Spectrum, MSX y Amstrad CPC en formato casete (875 pesetas) y disco (1.750 pesetas), y con la portada del ilustrador Ricardo Machuca[3]. "Pese a tener una factura técnica inferior a *Hundra,* reconoce su creador, funcionó muy bien a nivel de ventas". Así lo confirma el propio Raúl. "Tengo el recuerdo de que vendió más que *Hundra* porque el protagonista era un tío cachas en vez de una heroína".

En cuanto a los royalties, "recibimos 800.000 pesetas, que era un pastizal para aquellos años". De esta manera, Santos pudo comprarse un coche de segunda mano y devolver a sus padres el préstamo.

Como la mayoría de los títulos distribuidos por los hermanos Ruiz, *Bestial Warrior* contó con su campaña de publicidad y reviews en la prensa especializada. La revista *MicroHobby*[4] le dedicó un espacio, junto al *Perico Delgado Maillot Amarillo*, y fue generosa en su puntuación, aunque señalaba que era un título "que hace un par de años no hubiera estado mal". "No es que el programa sea malo, ya que los gráficos son aceptables, el movimiento correcto y el desarrollo puede ser entretenido, sino que creemos que la mayoría de vosotros espera algo más que un programa medio cuando hablamos de Dinamic", decía el análisis.

Los usuarios de MSX, al menos los que leían *MSX-Club*[5], lo acogieron de manera más positiva, destacando la velocidad de movimiento de todos los elementos en pantalla, "que le da rapidez al desarrollo y hace que el nivel de adicción se mantenga muy alto".

Con el tiempo, los caminos de Julio Santos y el resto del equipo de Zeus Software se fueron alejando. "Justo terminé los estudios y empecé a trabajar", comenta el programador. A día de hoy añora aquellos tiempos en los que "dos tíos con muchas ganas e ingenio podían hacer un buen juego". "Ahora volvemos a vivir un tiempo parecido, y eso me encanta".

En la actualidad, Julio Santos está volcado en su pasión por contar historias. Está embarcado en la creación de una colección de libros infantiles ilustrados: *Las aventuras de Txano y Óscar* (www.txanoyoscar.com), después de realizar un viaje de tres años con su mujer y sus hijos en autocaravana por todo el mundo (www.cuatroporelmundo.com).

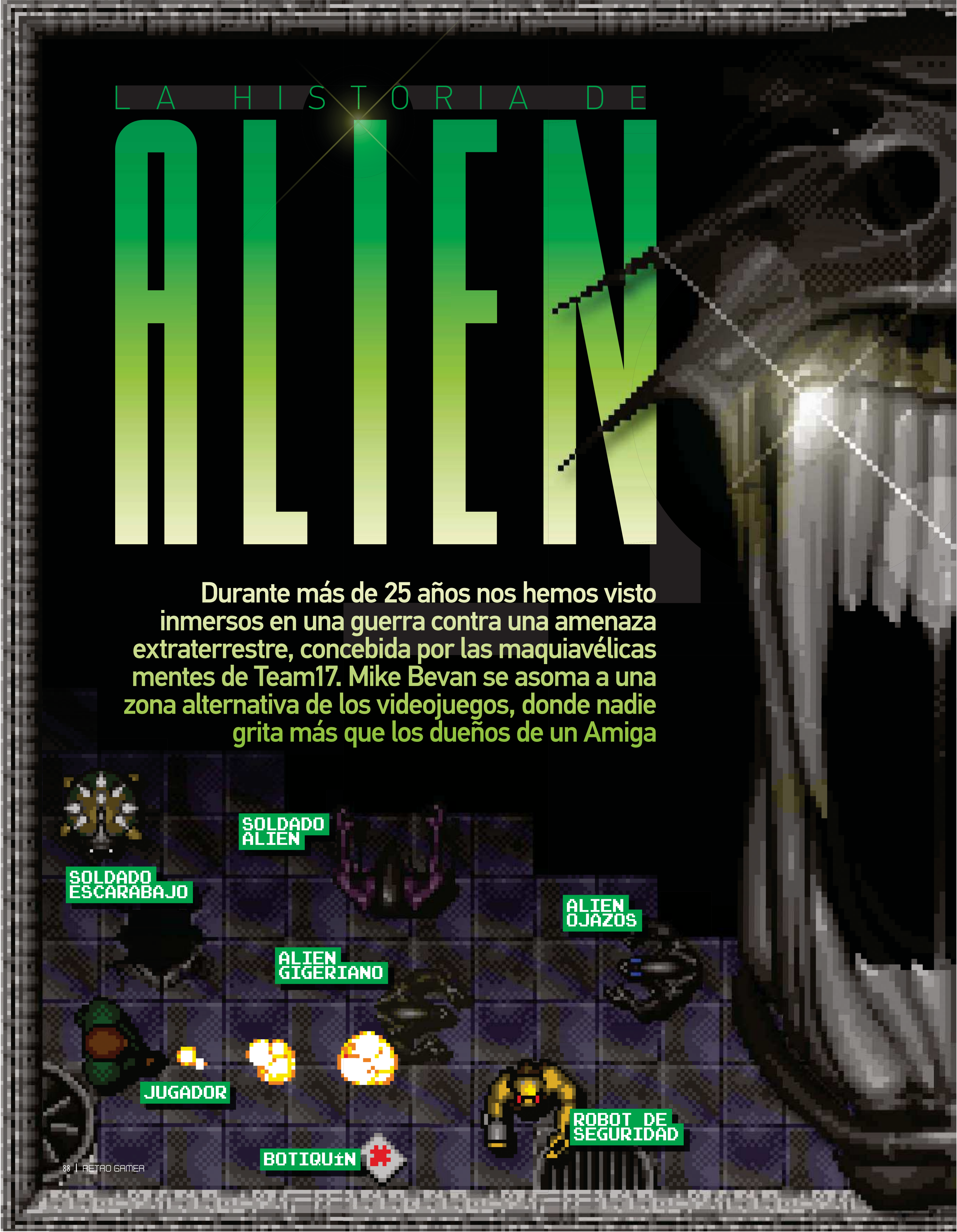
En el caso de Raúl López, trabaja como montador de películas (*Loreak, Lasa y Zabala*) en el estudio REC de Donostia-San Sebastián, y recientemente ha vuelto al mundo del desarrollo de videojuegos. Junto al exprogramador de Zeus Software, Julian Oliden (Biomechanical Toy y Energy), está creando el videojuego M.O.W. (Mobile On Wheels) para dispositivos móviles. *

[2] La reunión en el Hotel Orly con Victor Ruiz tenía como objetivo principal enseñarle parte del desarrollo de *Comando Tracer.* No obstante, Zeus Software aprovechó el encuentro para presentarle *Delfox* y *Bestial Warrior.*
[3] Como curiosidad, esta carátula de Machuca fue reutilizada para la edición inglesa de otro juego de Zeus Software, *Comando Tracer*, que en el Reino Unido fue bautizado con el nombre de *The Last Commando.*
[4] "Un magnum y un tío muy bestia". MicroHobby nº 189. Pág. 41 (Año VI. Mayo)
[5] Bit-Bit, "Bestial Warrior". MSX-Club nº 53. Págs. 20-21. (Junio 1989)

LA HISTORIA DE

ALIEN

Durante más de 25 años nos hemos visto inmersos en una guerra contra una amenaza extraterrestre, concebida por las maquiavélicas mentes de Team17. Mike Bevan se asoma a una zona alternativa de los videojuegos, donde nadie grita más que los dueños de un Amiga



BREED

Si hay algo que hemos aprendido de los videojuegos es que aliens y humanos no se llevan bien. Si vas a construir una estación espacial en los límites del espacio colonizado, los aliens van a ir hasta allí y se van a comer a todo el mundo, obligando a un pequeño grupo de operativos muy bien entrenados a desplazarse para poner orden. Posiblemente también se los coman.

Ese es el escenario en el que transcurre *Alien Breed*, un shooter futurista en perspectiva cenital para Commodore Amiga desarrollado por Team17, un estudio que quizás obtuvo más fama por producir la popular serie *Worms*. Lanzado en 1991, justo cuando Amiga estaba comenzando a coger fama como un ordenador potente y asequible, *Alien Breed* fue el shooter en 2D de estructura lineal más impresionante en el aspecto gráfico desde la recreativa de *Gauntlet*. Con una atmósfera que recordaba a numerosas películas icónicas de ciencia-ficción, introducía a los jugadores en niveles pesadillescos y retorcidos... y eso antes de que te tuvieras que preocupar de que te andaban persiguiendo. El juego original, colaboración del programador de Amiga Andreas Tadic, el grafista Rico Holmes y el músico Allister Brimble fue posible gracias a la participación del fundador de Team17 Martyn Brown. Para la compañía recién fundada, *Alien Breed* iba a ser solo su segundo proyecto después del beat-'em-up *Full Contact*.

"Estuve asociado con Andreas, Rico y Allister en 17-Bit [una temprana compañía de demos y software para Amiga] y presenté a los miembros del grupo entre sí un tiempo antes," recuerda Brown. "Acabé yéndome de 17-Bit y volví para empezar con Team17 a finales de 1990. Por entondes, los chicos ya había producido un título para Codemasters (*Miami Chase*) tenían *Full Contact* casi completado y *Alien Breed* (principalmente diseñado por Rico) estaba completo a un 50 por ciento. El plan, más o menos, era hacer nuestra versión de los juegos de recreativa, a los que creíamos que no se les estaba haciendo justicia con el hardware de Amiga. La idea era hacer una mezcolanza de dos de nuestras cosas favoritas: *Gauntlet* y cierta serie de películas de 20th Century Fox."



» [Amiga] Nosotros volveríamos directos a esa nave.

ALIEN BABOSA

ALIEN CORNUDO

HELICÓPTERO DE ATAQUE



REINA ALIEN

“Estaba obsesionado con el juego de Spectrum *Laser Squad* y el *Paradroid* de C64” confiesa Rico. “*Alien Breed* era el crossover al que siempre quise jugar. La gente a menudo lo comparaba con *Gauntlet*, que también me encantaba, pero en realidad no fue una influencia, al menos para mí (solo estaba disponible para Atari ST por entonces).” Obviamente, aparte de otros juegos, las influencias más claras para el título estaban en *Alien* y su secuela *Aliens*. “Rico y yo habíamos visto las películas una y otra vez, y éramos grandes fans,” dice Tadic. “El comportamiento de los aliens, de hecho, estaba diseñado para parecerse a los de las películas. Pasamos bastante tiempo retocándolo hasta que lo replicamos bien. Después de muchos intentos, creo recordar. Creo que con *Alien Breed* fue como realmente me convertí en programador. Mucho de él estaba ya en *Miami Chase* (scroll, sprites, etc.) y lo estuvimos haciendo a la vez que *Full Contact*. Creo que estábamos deseando poner en marcha esa tecnología.”

Alien Breed fue, a su manera, una carta de amor a las películas de *Alien* y Brown apunta que Team17 intentó ponerse en contacto con los cineastas para comunicarles sus intenciones de homenajearles. “Intentamos conseguir la licencia de Fox, y hay faxes andrajosos guardados por alguna parte,” nos dice. “La verdad es que el parecido era quizás cómicamente excesivo,” añade Holmes. “Digo cómicamente porque en la carta de 20th Century Fox lo curioso era que aceptaban que los juegos tuvieran el ‘aspecto y estilo’ de las películas siempre que no intentarámos hacer una película basada en la franquicia. Por entonces sonaba a locura: ‘¿Quién querría hacer una película basada en un videojuego?’ Las cosas eran bastante distintas entonces.”



» [Amiga] *Alien Breed: Special Edition 92* dio algo más de variedad a las misiones, como destruir lo que quiera que sean esas cosas redondas.

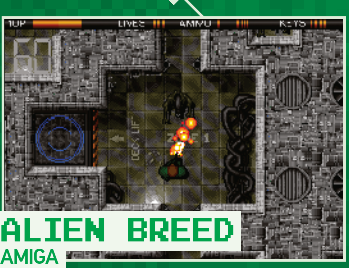
> **“LA IDEA DE TENER QUE ENTRAR EN TERMINALES ESTUVO INSPIRADA EN ALIENS”**
> Andreas Tadic

Aunque *Gauntlet* no fuera una influencia determinante en los diseños de Holmes, había una característica de la máquina que el equipo sí que quería incluir: multijugador cooperativo. “No podíamos hacer partidas para cuatro jugadores como en *Gauntlet* porque solo se pueden conectar dos joysticks al Amiga, y el sistema de sprites tampoco lo permitía, así que optamos por el cooperativo para dos,” dice Brown. “Había que hacer elecciones muy cuidadosas de diseño en cuestiones de compartir sprites para ahorrar recursos, así como calcular muy bien cuántas armas y objetos podían ser renderizadas y reutilizadas, pero no fue un grandísimo desafío en comparación con el diseño del juego en sí mismo,” dice Tadic. Otro logro importante de *Alien Breed* es que fue diseñado para Amigas de 1MB, lo que obligaba a usar una expansión de memoria en el viejo Amiga 500. Esto liberaba espacio para gráficos y sonido y permitía una experiencia más pulida. “Fue una decisión ambiciosa, pero positiva,” dice Tadic. “Una buena prueba de ello es que las ventas de las expansiones de memoria se dispararon tras la llegada de *Alien Breed*.”

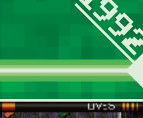
ALIEN BREED: LA EVOLUCIÓN

Así fue cambiando la masacre alien a lo largo de los años.





ALIEN BREED
AMIGA





ALIEN BREED: SPECIAL EDITION 92
AMIGA

1993



ALIEN BREED II: THE HORROR CONTINUES
AMIGA

1994



ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
AMIGA



» [Amiga] *Alien Breed II* demuestra aquí por qué los misiles teledirigidos son divertidos de usar e increíblemente útiles.



» [Amiga] En los niveles en exteriores, *Alien Breed II* no deja de lanzarte helicópteros.

Otra impresionante característica de *Alien Breed* para su día fue el 'Intex Computer system', que permitía a los jugadores entrar en terminales donde podían invertir los créditos recogidos en mejorar armas, conseguir botiquines y vidas extra, comprobar su situación y el estatus de su misión, e incluso echar un rato con un 'entretenimiento futurista' (una irónica versión de *Pong*). "La idea de tener que entrar en terminales la sacamos de *Aliens*, creo, y fue una excelente oportunidad para exhibir el diseño de las mecánicas," dice Tadic. "Estoy muy orgulloso de las terminales," admite Holmes. "No solo el aspecto, sino la introducción del concepto. Cualquier otro juego de la época que incluyera power-ups simplemente se los iba dando al jugador. Me gustaba la idea de una moneda creada para el juego que te permitiera tomar decisiones. Hizo que mejorara mucho la rejugabilidad. ¡Lo único malo es que se nos copió mucho y no patentamos la idea!"

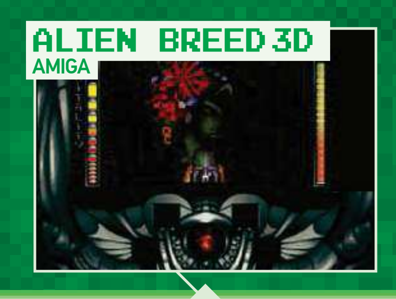
Alien Breed destaca también por su la voz sintetizada de la madre del músico Allister Brimble, Lynette Reade, dando la bienvenida al jugador a los terminales. "Mi madre dio clases de interpretación profesional en el Central School Of Speech And Drama," dice Brimble con orgullo. "Estaba en la clase de Tony Robinson y ganó algún premio en el año que estuvo allí. Pregunté a Martyn si podía hacer una prueba con ella. Hubo que subirle el pitch sensiblemente, pero acabó siendo perfecta para el juego."

Junto al brillante tema principal de la banda sonora, Brimble se encargó de los inusuales efectos sonoros sampleados del juego, algunos de los cuales vinieron de inesperadas fuentes domésticas. "El sonido del alien naciendo lo hice rompiendo un huevo en un bol y bajando el pitch," nos cuenta. Y aún más raro: los gritos de los aliens muriendo tienen un origen muy mono. "Acababa de comprar mi primer sampler, un Akai S950. Lo primero que grabé para probarlo fue a las crías de mi gata, que hacían un chillidito agudo. Así que pude experimentar con ellos en mi teclado en distintos tonos, hasta que accidentalmente toqué en él un acorde muy grave. Sonaba tan alienígena que mezclé una explosión con el sonido y lo usé. Así que recuerda: en *Alien Breed* estás matando gatitos indefensos (¡aunque ninguno sufrió daño!)"



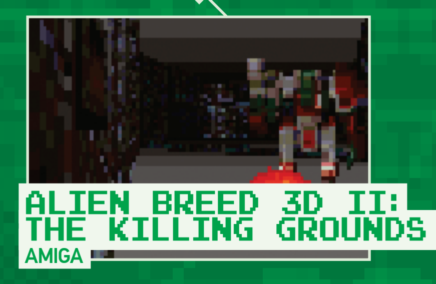
ALIEN MATÓN

ALIEN BREED 3D
AMIGA









ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS
AMIGA

ALIEN BREED: EVOLUTION
XBOX 360



2009

2010



ALIEN BREED 2: ASSAULT
VARIOS

ALIEN BREED 3: DESCENT
VARIOS





ARSENAL ESPACIAL

Las armas del *Alien Breed* original

DISPARO DOBLE
2000 CR

■ Mejora tu modesto fusil inicial, convirtiéndolo en un láser doble. No es gran cosa, pero te ayudará a avanzar por los niveles iniciales.

FLAMEBOW
3100 CR

■ Un arma icónica de *Alien Breed*. Esta belleza dispara lasers que cubren toda la pantalla, permitiendo eliminar grupos grandes de aliens.

FUSIL DE PLASMA
5300 CR

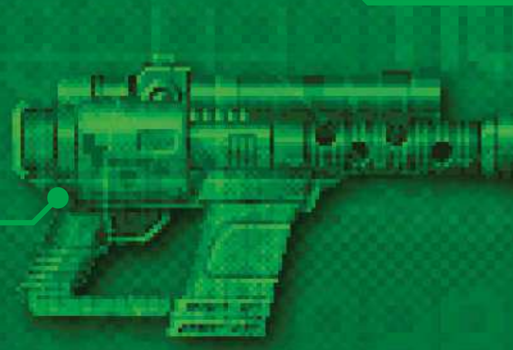
■ Dispara rayos azules en útiles ráfagas. Para lo cara que es, no se trata de un arma extraordinaria, y los proyectiles no rebotan como los del Flamebow.

LANZALLAMAS EBON
8800 CR

■ Cuando quieres reducir a cenizas a hasta el último de los aliens de la sala, esta es tu elección. Muy efectiva con los jefes.

LANZA-MISILES TRIPLE
11300 CR

■ Este lanzamisiles envía proyectiles no guiados a cualquier cosa con la poca fortuna de cruzarse en tu camino, y a veces alcanza a enemigos tras paredes.



ARC LASER
18200 CR

■ El arma definitiva de *Alien Breed* dispara poderosos rayos láser que, como el Flamebow, rebotan por la pantalla limpiándola de aliens.

MOSCA ALIEN

SPIDEROID

▶ A la extraordinaria presentación del juego se sumaba una introducción animada que ocupaba un disco floppy extra. "Conseguimos a uno de los mejores creadores de CG para el Amiga, Tobias Richter," explica Brown, "y para mí era estupendo involucrar a semejante talento en el juego después de haber estado produciendo demos en 17-Bit. Nos parecía lógico cuidar el apartado de la historia y me involucré en ello mientras los chicos se dedicaban al código." Pero no todo era sencillo en el departamento gráfico, nos cuenta Holmes. "No éramos precisamente millonarios y no nos podíamos permitir cambiar mi monitor en el primer *Alien Breed*. La pistola azul solo funcionaba esporádicamente en la pantalla, así que solo podía disfrutar de un monitor a color una media hora al día. Martyn lo encontraba graciosísimo."

Cuando llegó el momento de enviar el juego a las tiendas hubo problemas de última hora. "Aunque habíamos hecho pruebas sin descanso, se nos pasó un error que impedía acabar el juego en modo para dos jugadores," revela Tadic. "Acabamos en los almacenes de Team17 arreglando los discos ya fabricados con un programa que hice, literalmente reescribiendo un sector de cada floppy. Meter un disco de *Alien Breed* en el drive, presionar espacio, repetir…"

Alien Breed fue bien recibido tanto por los jugadores como por la prensa, que elogiaron gráficos, sonido, atmósfera y la experiencia inmersiva estilo *Aliens*. "Estábamos muy contentos con él, pero a la vez sabíamos hasta dónde podíamos haber llegado con más tiempo y experiencia," dice Brown. "Para ser honestos, al final del desarrollo ya estábamos hablando de los siguientes juegos, así que pasamos directamente a ello. Se nos escapó un poco la importancia del juego, aunque disfrutamos mucho del buen recibimiento."



» [Amiga] Como en las películas de *Alien* en las que se inspiraba, *Alien Breed* no era tímido con el gore.



» [Amiga] Si algo hemos aprendido en todos estos años como jugadores es que el fuego sirve para algo.



Como continuación, Team 17 produjo una versión 'remezclada' del juego, *Alien Breed: Special Edition 92*, con nuevos niveles y una mecánica mejorada. "*Alien Breed: Special Edition 92* se hizo con la idea de aplicarle el mínimo esfuerzo técnico," dice Tadic. "Podíamos reutilizar un montón de contenido y programar y lanzar algo que la gente estaba pidiendo, al estilo de un DLC actual. Bueno para nosotros y para los jugadores."

"Vi una oportunidad de mejorar, reusar y equilibrar lo que hicimos en *Alien Breed*," añade Brown. "Pensé que lo podríamos hacer razonablemente rápido y crear el juego que quizás *Alien Breed* debería haber sido. Más frenético, más niveles, con mejor historia. Lo acabamos en seis semanas reutilizando gráficos y animaciones de *Alien Breed*. Decidimos que sería un juego de precio económico. Fue al número uno de los juegos de esa categoría en Reino Unido y estuvo ahí 33 semanas. Creo que sigue siendo un record."

La primera secuela auténtica de la franquicia llegó un año después, en la forma de *Alien Breed II: The Horror Continues*. Esta secuela aprovechaba los renovados chips gráficos de los nuevos modelos de Amiga (AGA), comenzando por el Amiga 4000, y continuando por el Amiga 1200. "La primera tarea fue la de actualizar nuestra tecnología para aprovechar todo lo que el AGA podía ofrecer," recuerda Tadic. "El juego empleaba 256 colores, sprites más grandes y un blitter más rápido. Tanto la versión AGA como la versión estándar ECS estaban en el mismo disco para facilitar la retrocompatibilidad. Aparte de eso, todos los gráficos eran nuevos, había un sistema de armas mejorados, tienda y nuevos aliens. También había niveles exteriores y otros detalles que convertían al juego en una secuela hecha y derecha."

Pese a esas adiciones, para algunos esta secuela no fue tan evocadora y detallada como las dos anteriores entregas de la franquicia. También era extremadamente difícil, incluso pese a incluir contraseñas que permitían saltar niveles. "Creo que había algo de presión, expectación excesiva en la secuela," admite Brown. "El juego era mucho más sofisticado, pero no llegaba a la calidad del original o el remix. Estábamos trabajando en dos o tres juegos al mismo tiempo y con el mismo equipo, y quizás acabó notándose en términos de ideas."

Pero *Alien Breed* aún era una propiedad potente para Team17, así que Brown decidió estirar la franquicia con un ambicioso canto del cisne en 2D, *Alien Breed: Tower Assault*. Este último *Alien Breed* tradicional llegaría a todos los formatos de Amiga, incluyendo la nueva consola CD32, más el PC. "Quería terminar con la serie en 2D a lo grande, y tuve la idea de potenciar muchísimo más la historia y hacer un diseño 'en espiral' que permitiera efectuar distintas rutas al explorar los niveles, en vez de la aproximación más linear de los primeros juegos," explica. "Creo que funcionó bien y quedé bastante contento con ello. Hicimos todo el trabajo de diseño en el estudio mientras los chicos estaban ocupados con *Superfrog*. Como sabíamos del potencial de la CD32, estuvimos hablando con Commodore y estuvieron dispuestos a darnos soporte, así que hicimos una versión exclusiva para el sistema." Con más de 50 niveles, más que en todos los *Alien Breed* previos juntos, *Tower Assault* ▶

ALLISTER BRIMBLE

Hablamos con el hombre que puso música a buena parte de la saga.



¿Cuál fue tu inspiración para la música de los *Alien Breed*?

La inspiración vino de una gran variedad de fuentes. Partes de la melodía estaban inspiradas en Rob Hubbard, pero estaba también muy influído, como lo sigo estando hoy, por Jean-Michel Jarre y la sintonía de *El coche fantástico*, sobre todo las secciones de staccato que se oyen en *Alien Breed*. También estaba usando un nuevo software llamado Soundmon 2.0, que permitía manipular en tiempo real algunas partes de los temas, ajustando instrumentos y haciendo transposiciones de malodías cambiando un simple dígito, sin necesidad de escribir partes nuevas. Esta forma de componer daba pie a soluciones bastante inventivas a veces.

¿Cómo acabaste componiendo música para Amiga? ¿Hubo alguna vez que desearas tener más memoria en la máquina o mayor capacidad técnica a causa de las restricciones del hardware o del formato floppy?

Aprendí a componer en máquinas de 8 bits muy limitadas, con memoria de unas pocas KB, así que tener tan solo 50K para un tema en el Amiga me parecía muchísimo. La memoria desaparecía rápido, de todos modos, si te pasabas con los samples. La clave estaba en crear loops muy cortos sin clics en el punto del loop, lo que llevaba mucho trabajo de afinar. En *Alien Breed* primero escribí una versión de 30 minutos de la melodía con samples más grandes que pesaba unas 90Kb. Era demasiado grande, así que acabé reduciéndolo a diez minutos y sustituyendo los samples más largos con coros y clarinetes de 64 bytes que hice con mi sintetizador Kawai K1.

¿Llegaste a jugar mucho a los *Alien Breed*?

¡Sí, aunque los juegos de Team17 eran brutalmente difíciles! ¡Solo superé unos pocos niveles!

¿Te gustó tener la oportunidad de meter la música de *Alien Breed* en la última entrega de la serie, *Alien Breed: Evolution*?

Sí. Fue muy emocionante que Team17 me pidiera que remezclara el tema. Como era tan antiguo no sabía qué tal soportaría el paso del tiempo, pero lo cierto es que fui capaz de modernizarla sin cambiar demasiadas notas…

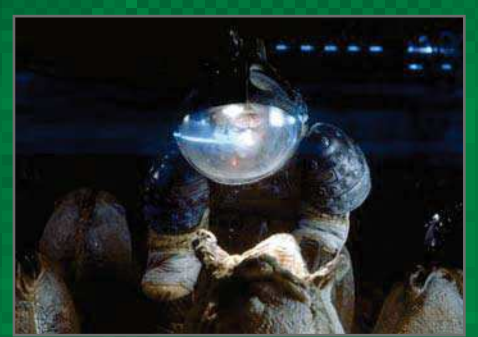
Fue estupendo ver tu música presente en el disco *The Amiga Works*. ¿Te agrada quye tu trabajo en la serie sea tan recordado?

Sí, fue uno de mis trabajos a mayor escala y le dediqué mucho esfuerzo. ¡Todo el que pude con 21 años! Por suerte es fácil remezclarlo de distintas formas, lo que me permitió incluir tres variantes del tema en *The Amiga Works*.

Puedes oirlos en *amigaworks.com* y *allisterbrimble.bandcamp.com*.

INFLUYENDO A ALIEN BREED

Los juegos y películas que inspiraron a la saga.



ALIEN

1979

■ La seminal película de ciencia-ficción y terror de Ridley Scott supuso el debut en celuloide de los diseños biomecánicos del artista suizo HR Giger, cuyo Alien es su creación más popular. El estilo único de Giger influyó a toda una generación de diseñadores de videojuegos, como evidencia *Alien Breed.*



PARADROID

1985

■ Andrew Braybrook creó con este shoot-'em-up con toques de estrategia uno de los mejores juegos para Commodore 64. Su escenario, una enorme nave en bajorrelieve por la que el jugador se mueve en interminable scroll, fue una enorme influencia para el diseño de niveles de Rico Holmes.



ALIENS

1986

■ ¿Qué es mejor que un *Alien*? Una colonia entera rebosando xenomorfos, por supuesto. La increíble secuela de James Cameron mezclaba terror futurista y militarismo clásico de manera increíblemente divertida. Entre otras muchas cosas, inspiró el armamento de *Alien Breed.*

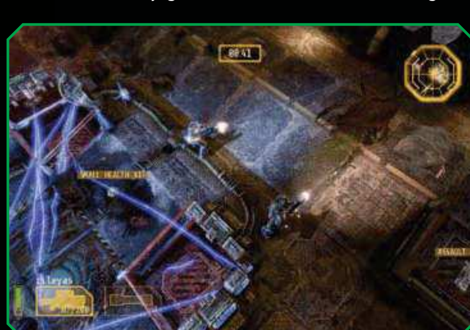


▶ permanece como el juego más extenso de la serie.

A mediados de los noventa, el shooter tradicional en 2D estaba siendo desafiado por toda una nueva generación de juegos en 3D popularizados por *Wolfenstein 3D* y *Doom*. La arquitectura del Amiga hacía difícil programar juegos de este tipo con la resolución o velocidad que ofrecía el PC, salvo que fueras un genio. Hablemos de Andrew Clitheroe, el hombre detrás de *Alien Breed 3D*. "Estaba en la universidad en York por entonces," recuerda Clitheroe. "Todo el mundo estaba maravillado con un *Doom* que corría en el único PC que teníamos, incluso mi novia de entonces, así que decidí hacer algo por el estilo para impresionarla. Programé una demo, y acabé llevándola a Team17 por recomendación suya. Les gustó tanto que me pidieron que la convirtiera en un *Alien Breed*."

"Team17 ya estaba muy ocupada con títulos en los que estaban trabajando por entonces," continúa Clitheroe. "Me dejaron más o menos solo para que hiciera lo que quisiera. Acabé llamando a unos compañeros de la universidad, Mike Green y Charles Blessing, para que ayudaran con gráficos y programación, y yo creé todos los niveles. Si no recuerdo mal, llegué a tomar prestadas un par de texturas del propio *Doom*…"

Y aunque el *Alien Breed 3D* fue uno de los mejores clones comerciales de *Doom* para Amiga, se distanciaba en lo jugable del resto de la serie. "La gente se quejó, con razón," ríe Clitheroe. "Nadie de los otros juegos participó en *Alien Breed 3D*, ni se adaptaron cosas como las tiendas de armas. Era a todos los efectos un título independiente."



» [PC] *Alien Breed 3: Descent* es el último juego de la serie hasta ahora y fue lanzado en 2010. No está claro si habrá nuevas entregas.

"TOMÉ PRESTADAS UN PAR DE TEXTURAS DE DOOM"

Andy Clitheroe

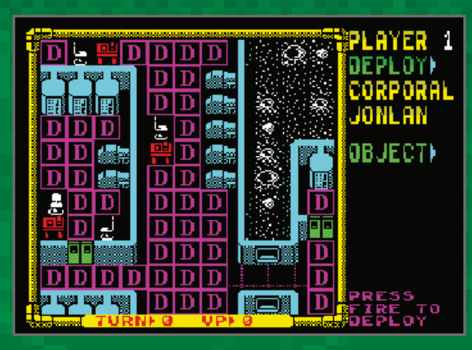
A*lien Breed 3D* fue lo suficientemente exitoso como para generar una secuela, *Alien Breed 3D II: The Killing Grounds*, pero tal y como Clitheroe admite, muchos usuarios calificaron el juego de 'pesadilla' por los motivos equivocados. "Quería ir aún más allá que con el primer juego," nos dice. "Intenté embutir todas las ideas que no cupieron en el primero. Había un sensor de sonido y escribí un algoritmo para que los aliens buscaran y se agruparan. Si te oían, seguían el sonido. Si llegaban a un punto en el que el sonido podía haber llegado de dos direcciones, se dividían. Una gran pérdida de tiempo: el jugador no sabía que esto sucedía ni tenía las herramientas para sacarle partido. Yo sabía que si ibas a determinado punto y disparabas, los enemigos se dividían para buscarte, pero nadie más lo sabía, así que el juego parecía extremadamente difícil. También me quedé sin ideas para niveles, y la tecnología machacó la velocidad y la diversión…"

Brown defiende los admirablemente ambiciosos esfuerzos de Clitheroe con *Alien Breed 3D II*. "Se puede decir sin temor a equivocarnos que el juego se adelantó a su tiempo, quizás unos cinco años," dice. "Si el primer juego en 3D fue *Doom*, esto fue *Quake*. Una experiencia en 3D totales, no una inteligente mezcla de 2D y 3D. Por desgracia, salió al final del ciclo de vida del Commodore Amiga."



GAUNTLET
1985

■ Aunque Holmes afirma que esta famosa recreativa no inspiró *Alien Breed*, es imposible jugarlo -sobre todo en compañía de otro jugador- y no percibir claras similitudes. De todos modos, una cosa hay que reconocerle a Holmes: *Gauntlet* nunca te dio la oportunidad de comprar un lanzallamas.



LASER SQUAD
1988

■ Este juego de estrategia por turnos, originariamente diseñado para ZX Spectrum por Julian Gollop, tiene el honor de ser la inspiración de dos franquicias de temática extraterrestre, *X-Com* y *Alien Breed*. Holmes cita este clasico como uno de sus favoritos.



MIAMI CHASE
1990

■ Con este juego de carreras de Amiga de perspectiva cenital, el programador Andreas Tadic y el grafista Rico Holmes tuvieron la oportunidad de afinar el scroll multidireccional y los gráficos detallados desde ese punto de vista, un año antes de sentarse a diseñar *Alien Breed*.



» [PC] *Alien Breed: Impact*, lanzado en 2010, es una versión modernizada de *Evolution* e incluía una nueva tienda y más aliens.



La muerte del Amiga como plataforma comercial marcó un largo hiato para la franquicia *Alien Breed*, hasta que fue revivida con una trilogía de juegos episódicos que empezaron en *Alien Breed: Evolution*, de 2009. "La industria cambió y nos tomamos una pequeña pausa para adaptarnos a las nuevas plataformas y modelos de negocio," explica Brown. "Team17 sobrevivió. Tuvimos que asociarnos para producir nuevos juegos, al menos hasta que la distribución digital fue una opción viable. Lo intentamos con varios juegos de *Alien Breed*, que finalmente no salieron porque no conseguíamos que nos cuadraran las cuentas: los costes de publicarlos eran mucho mayores que los de desarrollo. Con Microsoft y Xbox Live, se produjo una nueva situación de apoyo a los desarrolladores independientes, y disfrutamos de una relación muy buena y cercana con el equipo de Xbox Live. Una de sus estrategias era la de llevar juegos episódicos al sistema y tanteamos la fórmula con *Evolution*. El equipo (alrededor de 40 personas, diez veces más que el original) se divirtió mucho en el desarrollo, y quedamos muy contentos con cómo quedó."Apenas un cuarto de siglo después de su concepción, *Alien Breed* es todavía recordado con cariño por aquellos que crecieron con el Amiga, y el legado de la serie aún vive, con versiones móviles de *Alien Breed* y una recopilación de *Alien Breed* y *Tower Assault* para PC. "Tuvimos suerte de tener a Martyn como nexo de unión," dice Holmes. "Poseía una intuición muy útil para saber quiénes encajaríamos como amigos. Fue una época muy destacable, de mucha creatividad. Estábamos entusiasmados e impulsados por una energía muy similar, en lo social y lo profesional. Hay pocas cosas mejores en el mundo que trabajar con tus mejores amigos."

"Tengo muy buen recuerdo de aquellos días," coincide Brown. "Con tres personas con las que aún hoy sigo estando muy próximo, producimos algo que mucha gente considera un juego muy bueno, y podemos estar agradecidos por ello. Tuvimos suerte de estar en activo en aquel momento y de trabajar como queríamos. Es algo que nunca me ha abandonado en términos de cómo quiero trabajar en la industria, y seguimos intentando hacerlo hoy, aunque con una producción más ajustada." Para el creador de *Alien Breed 3D* Andy Clitheroe, supuso algo más: la demo en 3D que creó para impresionar a su novia en la universidad funcionó. "Estamos casados y tenemos una hija de diez años."

Alien Breed: no solo hizo que los usuarios de Amiga mojaran los pantalones, sino que ayudó a que llegara una nueva vida al mundo. Ambas cosas muy positivas, seguro que estarás de acuerdo. *



Saca del armario tus chanclas, las mallas de lycra y busca una buena sombra para ver cómo Nick Thorpe lanza de nuevo el frisbee en esta retrospectiva sobre el clásico playero de Data East.

No es habitual que necesitemos aclarar a qué género pertenece un juego en el primer párrafo, pero en el caso de *Windjammers* (*Flying Power Disc* en Japón) hay que señalar que se trata de un juego deportivo. No hablamos de una representación de un deporte reconocible, sino que es más bien una amalgama de diferentes aspectos de juegos deportivos que lo convierten en una experiencia única, como ocurría por ejemplo con *Speedball 2*. Pero en lugar de centrarse en un entorno futurista, los grafistas de Data East prefirieron darle al juego una ambientación noventera, con colores brillantes, jugadores con gafas de sol e incluso una presentación al estilo de las retransmisiones televisivas. Así, *Windjammers* podría definirse como una mezcla entre el juego del frisbee y el air hockey: dos jugadores se enfrentan en un campo dividido por una red, lanzando el disco volador al campo del oponente para anotar puntos: tres al golpear en las porterías amarillas y cinco si se logra dar en la central, de color rojo. También es posible obtener dos puntos si el disco toca el suelo en la pista del contrario. Los jugadores no pueden moverse mientras tienen la posesión del disco, pero el frisbee puede rebotar en las paredes laterales (y ocasionalmente en la red que divide el campo). Cada partido se juega al mejor de tres sets, que pueden ser ganados alcanzando una puntuación predeterminada o teniendo la mayor puntuación cuando se acabe el tiempo. Suena simple porque es muy simple. El equipo de *Windjammers* dirigido por Takaaki Inoue, programador de títulos como *Bloody Wolf* o *Two Crude Dudes*, logró crear un juego muy accesible para la mayoría de jugadores y, sin embargo, con mucho más potencial del que parece. Para empezar el juego ofrece seis canchas distintas, con diferentes obstáculos y objetivos, y también seis personajes con sus propias características de juego, diferenciados por su velocidad en carrera, la fuerza de sus lanzamientos y su capacidad para dar efecto al frisbee. Cada uno de estos personajes tiene un lanzamiento especial diferente, un tiro bastante difícil de bloquear por diferentes razones - disparos que hacen que el disco se pegue a ▶

» [Neo-Geo] El tiro liftado tiene la desventaja de permitir que el rival pueda cargar un tiro especial de manera fácil si lo atrapa.

DISC-O-TÉCNICA

¿Quieres mejorar en Windjammers? Aquí tienes cinco consejos a tener en cuenta...



TIROS RÁPIDOS

■ Cuanto más tiempo aguantes el disco en tus manos más lento será tu lanzamiento, así que prepárate para lanzar tan rápido como puedas si quieres pillar a tu rival desprevenido. Si tu timing es perfecto tu jugador gritará al lanzar y el disco ganará un ápice de velocidad extra.



TIROS CON EFECTO

■ Puedes hacer un disparo con efecto haciendo un semicírculo con el stick antes de pulsar el botón, siempre acabando en la dirección en la que quieres que salga el frisbee. Es fácil marear a tu oponente con este cambio de dirección, especialmente si se practica para hacer un lanzamiento rápido.



BARRIDO

■ Si mueves el joystick y presionas el botón cuando no estás en posesión del disco tu jugador se lanzará de cabeza a por el frisbee, moviéndose muy rápido en esa dirección. Este movimiento es utilísimo para atrapar tiros especiales, y su manejo es esencial si quieres practicar con los jugadores más lentos en la pista.



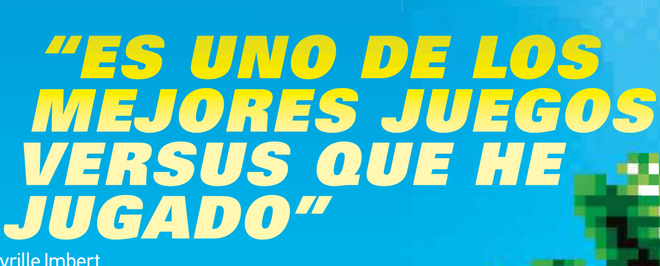
BLOQUEO

■ Si presionas el botón al recibir el disco realizarás este bloqueo que hará que el frisbee salga volando hacia arriba, en lugar de atraparlo. La coordinación es crucial, porque si se bloquea un disparo potente demasiado pronto el disco saldrá hacia un lado y habrá que hacer un barrido para recuperarlo.



SÚPER TIROS

■ Colócate debajo del disco a medida que baja (ya sea debido a un tiro liftado o a un bloqueo) y el jugador comenzará a cargar energía Haz un lanzamiento especial presionando A, lanza el disco con mucho efecto moviendo el joystick y pulsando A, o decídete por un globo especial, que subirá y bajará muy rápido, si presionas B.



"ES UNO DE LOS MEJORES JUEGOS VERSUS QUE HE JUGADO"

Cyrille Imbert

WINDJAMMERS



» [Neo-Geo] Los tiros especiales te dejarán embobado, pero si lo haces lo tendrás difícil para bloquearlos.

UNA PAUSA DIVERTIDA

Un simpático respiro entre partido y partido...



DOG DISTANCE

■ El objetivo es lanzar el disco lo más fuerte posible antes de tomar el control de tu perro, que perseguirá el frisbee por la playa. Hay que saltar sobre los bañistas y cuando esté a tu alcance, atrapar el platillo con tus fauces, saltando para cogerlo. El desafío está en maximizar la distancia del lanzamiento, calculando cuanto puedes esperar antes de que caiga al suelo.



FLYING DISC BOWLING

■ El clásico minijuego de bolos pero con un frisbee en lugar de una bola. Esta es una prueba muy buena para dominar el disco, ya que la velocidad y el ángulo de su tiro afectan al resultado final de cada ronda. La buena noticia es que te puedes apoyar en las paredes laterales para forzar el ángulo.

▶ las paredes, o lanzamientos donde cada choque con la pared cambia el ángulo del tiro -. En realidad lo que realmente impresiona de *Windjammers* es la progresión que se puede tener. A pesar de jugarse con joystick y solo dos botones de acción, *Windjammers* ofrece la posibilidad de controlar la velocidad y el ángulo de cada disparo, así como el efecto del lanzamiento. Puedes realizar globos o tiros liftados, e incluso lanzamientos especiales genéricos – un lanzamiento curvado que se vuelve imparable y un globo que aterriza en el suelo y rueda hacia la portería a gran velocidad -. Hay que aprender a pausar el ritmo de juego, porque a veces un disparo directo es mejor que un tiro con ángulo, y


» [Neo-Geo] Marcar muchos goles consecutivos en la pista Stadium ampliará la portería roja, ayudando así a tu rival.

también hay que usar los obstáculos de mitad del campo para obtener ventaja. Todo esto convierte a *Windjammers* en un juego sorprendentemente profundo, que se ha ganado una gran reputación como juego de culto gracias a su multijugador, cuya leyenda se ha ido agrandando con la popularidad de los servicios de streaming. Existen retransmisiones de partidos verdaderamente llamativas, como por ejemplo las de los canales de *UpUpDownDown* o el de *Giant Bomb*, que llegó a otorgar el premio de "Mejor juego antiguo del año" en 2013 a *Windjammers*. También ha sido bendecido por la comunidad de juegos de lucha, incluyéndolo en muchos torneos y competiciones, gracias a su similar naturaleza competitiva. Sin embargo, este reconocimiento llegó con mucho retraso. Las pocas revistas que se molestaron en hacer reviews del juego, cuando se lanzó en 1994, nunca le dieron grandes puntuaciones. Los analistas de *Famitsu* le otorgaron 28 de 40 puntos posibles, *Edge* le dio un duro 5/10, quejándose de sus cortos tiempos de juego en cada set y señalando que "se podría haber hecho igual de bien en SNES o MD", aunque sí reconocía que era jugable, divertido en su modo versus y que tenía acción a raudales. Con críticas como esas no es de extrañar que el juego no fuera un gran éxito en su momento. Otra razón por la que *Windjammers* no ha encontrado más que un público de nicho desde su salida se debe a que sólo está disponible para Neo-Geo. Los que busquen la opción más barata deberán

CONOCE A TUS RIVALES

Cómo compite cada uno de los seis deportistas frente al resto...



HIROMI MITA

LANZAMIENTO
TIRO CON EFECTO
VELOCIDAD
BARRIDO
DESTREZA



STEVE MILLER

LANZAMIENTO
TIRO CON EFECTO
VELOCIDAD
BARRIDO
DESTREZA



JORDI COSTA

LANZAMIENTO
TIRO CON EFECTO
VELOCIDAD
BARRIDO
DESTREZA

"ME QUEDÉ IMPRESIONADO CON SOLO JUGAR UN PARTIDO"

Cyrille Imbert



» [Neo-Geo] I Como tu bloqueo no sea bueno puedes quedarte atontado después de que te golpee el frisbee…

enfocarse en la de Neo Geo CD, que se puede conseguir a un precio razonable y no tiene unos tiempos de carga excesivamente largos. El único hardware ajeno a SNK que ha recibido una versión de *Windjammers* fue Wii a través de la consola Virtual de Nintendo, aunque solamente disponible en el mercado japonés y que a día de hoy no se puede conseguir ya que fue retirado de la tienda en 2013. Sin embargo, DotEmu lanzará una nueva versión para PS4 y Vita a finales de este año, lo que debería hacer llegar a este grandioso juego a un público más amplio. *Windjammers* es uno de esos juegos que demuestra que no todos los grandes títulos consiguen su prestigio en el momento de su lanzamiento, sino posteriormente. La decisión de Data East de no enfatizar en los enormes sprites y súper efectos de los que hacían gala otros títulos para Neo-Geo en aquel entonces fue algo que el juego acusó por parte de prensa y público, pero su diseño de juego, sólido como él solo, ha demostrado ser atemporal, frente al de otros muchos juegos que consiguieron una impresión inicial mucho más grande y que se han ido desinflando con el tiempo. *Windjammers* siguió siendo relevante y ahora es, sin duda, un juego de culto. Su estética de colores chillones evoca tanto a los 90 que añade un componente extra de nostalgia. Así que si aún no has probado *Windjammers*, dále una oportunidad. Pero luego no nos culpes de haberte quedado lanzando el frisbee hasta las 02:00 de la mañana… *

DE VUELTA

Cyrille Imbert, CEO de DotEmu, habla sobre la inminente llegada de las conversiones para PS4 y Vita.



¿Cuándo jugaste a Windjammers por primera vez?
Hace tres años la gente de la oficina montó un torno del juego. Me quedé impresionado con solo jugar un partido.

¿Por qué recuperar Windjammers?
Windjammers es uno de los mejores juegos deportivos versus que he jugado. Es simple, pero muy profundo al mismo tiempo. Sabes al momento cómo se juega, pero también entiendes que vas a necesitar mucho esfuerzo y tiempo para dominarlo y ser realmente bueno jugando. También es fantástico comprobar que todos sus elementos crean una combinación perfecta para los jugadores de hoy, especialmente para los que se interesan por los e-sports. Creímos que era el momento adecuado para traer este impresionante juego de vuelta.

¿Por qué la nueva versión sólo se dirige a PS4 y Vita?
Sony nos ha apoyado mucho en esta revisión de Windjammers. Son muy fans del original, como nosotros, y vieron muy rápido el potencial de traer esta joya de vuelta. Además PlayStation Vita es una gran máquina para los juegos retro. Todo encajaba.

¿Habrá cross-play y cross-buy?
El cross-play es difícil de configurar, pero seguramente trabajaremos para hacerlo. Eso sí, que nadie lo espere de lanzamiento. Sin embargo creemos que el cross-buy tiene todo el sentido porque le da mucho valor al juego.

¿Se ha añadido algo al juego original?
En DotEmu siempre mantenemos el espíritu original de los juegos en los que trabajamo. Hemos rehecho los menús, que ahora son en HD, pero con el mismo espíritu de los años 90, con sus mallas de licra rosa y sus gafas de sol. La gran novedad que aportamos es que se podrá competir en línea, con partidos y ligas clasificadas.



» [Neo-Geo] DotEmu ha prometido que las versiones de PlayStation 4 y Vita serán verdaderas recreaciones del original.

¿Así que será jugable online?
Sí, nos estamos centrando en ese aspecto, ya que creemos que es un juego perfecto para jugar online y también para las competiciones de e-sports.

¿Trabajaréis en más juegos clásicos de Neo-Geo en el futuro?
Hemos trabajado mucho y muy bien con SNK, así que creo que habrá otros proyectos como este, siempre que tengan sentido tanto para nosotros como para los jugadores.

¿Por qué crees que Windjammers sigue siendo tan popular?
Esta es una muy buena pregunta. Hemos trabajado en licencias realmente impresionantes, como Double Dragon, R-Type o Another World, pero no tienen nada que ver con la expectación que está teniendo Windjammers. Creo que lo tiene todo: una dirección artística genial, un maravilloso espíritu competitivo, mucha fama entre la comunidad de juegos de lucha y además es perfecto tanto para jugarlo como para verlo.

LORIS BIAGGI



GARY SCOTT



KLAUS WESSEL







Gratamente recordado por su humor, la mayoría de jugadores de APB no llegaron a apreciar su naturaleza híbrida. Rory Milne nos lo cuenta en este reportaje sobre la recreativa policiaca de Atari

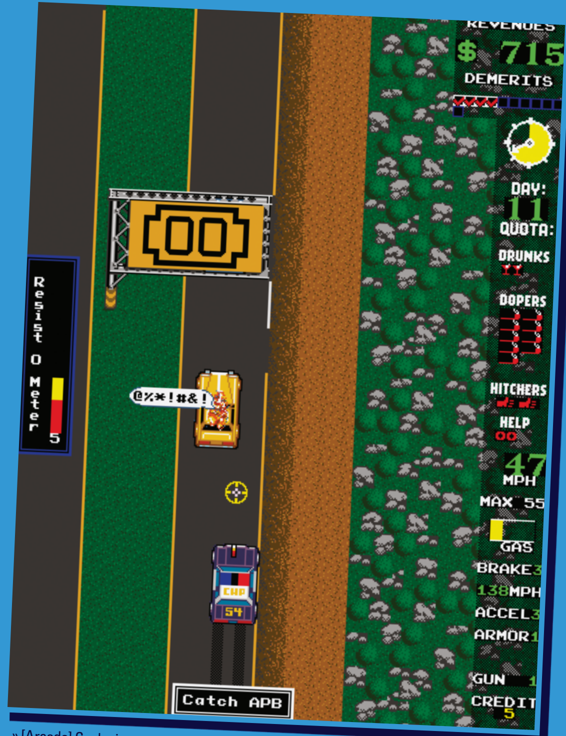


» [Arcade] El día a día del oficial Bob consiste en "detener" algunos conos de tráfico antes de regresar a la comisaría.

Cierto es que Dave Theurer no alcanzó el éxito de sus anteriores obras con *I, Robot*, quedando lejos del resultado de *Missile Command* o *Tempest*, pero el legendario programador de Atari, y pionero en el uso del polígono en los juegos arcade de la compañía, no se iba a dar por vencido fácilmente. Debido quizá a este escaso éxito y también a su interés en la innovación, su siguiente juego, llamado *APB*, iba a abandonar el polígono para centrarse en el uso del sprite, orientándose al realismo y abandonando la ciencia ficción. Continuando la línea de *I, Robot*, que combinaba plataformas, naves y disparos, *APB* también sería una amalgama de géneros, aunando el shoot-'em-up y la conducción. Y aunque los conceptos iniciales del juego parecían evocar otros juegos arcade anteriores como *Spy Hunter* o *The Battle-Road*, el sofisticado editor que se construyó durante los dos siguientes años y medio, sumado a la riqueza de material producido por el artista Alan Murphy durante el mismo período, acabó creando un nuevo título muy alejado de lo ya visto anteriormente. Después de este maratón de 30 meses de desarrollo y renderización de sprites,



> “No era un gran juego de coches hardcore, tampoco un juego de disparos. Era un juego de nicho”
>
> Mike Hally



» [Arcade] Cualquier cosa pude pasar cuando Bob está de servicio: las armas de fuego, los volantazos y el exceso de velocidad están permitidos.

Dave, Alan y un equipo de sonido formado por cuatro técnicos se unieron al diseñador de Atari, Mike Hally, para conseguir que todo aquel esfuerzo acabara siendo tiempo bien empleado. “La premisa de diseño del juego evolucionó en torno a la creación de un entorno de exploración muy grande”, explica Mike. “Alan - un artista muy, muy talentoso – se encargaba de todas las animaciones. Uno de los puntos fuertes de Dave era la construcción de herramientas de desarrollo para que todos los aspectos del juego encajaran a la perfección posteriormente. Ahí es cuando el proyecto realmente despegó, en base a su jugabilidad. Teníamos a una única persona dedicando el cien por cien de su tiempo sólo a construir el mundo que englobaría el propio juego”. Los esfuerzos del diseñador del turno de noche, Dave Theurer, llevaron a *APB* a establecer también la posibilidad de que el policía de patrulla pudiera elegir distintos caminos con múltiples objetivos que cumplir durante ▶

PIXEL PERFECT

Un repaso sprite a sprite del juego de Atari.

OFICIAL BOB

CHP

54

DOPER

DRUNK

MURDERER

HONKER

LITTERBUG

ASSAULTER

SPEEDER

HELP!!

HITCHER

L.A.

BREAKDOWN

¡VAYA CRIMINALES!

Cómo eliminar algunos de los vándalos más difíciles de APB



FREDDY FREAK

■ Este hippy puede ser difícil de echar de la carretera. El truco consiste en adelantarle y bloquearle el paso. Demuéstrale quien es el brazo duro de la ley.



CANDY GOODBODY

■ Parece expeditivo disparar a Candy solo por un delito de prostitución, pero eso hace que ralentice su marcha.



BERNIE GASMAN

■ El coche del pirómano chiflado necesitará recibir unos cuantos balazos durante la persecución, así que apunta desde cerca.



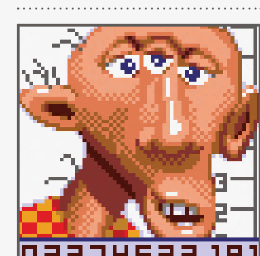
PHILLIP FUSE

■ Puedes encontrar a este desalmado criminal lanzando dinamita desde el viaducto. Embístelo, acribilla después su coche y sácalo al arcén.



COOL HAND DUKE

■ Este proxeneta te esperará junto al bar hasta que te aproximes a él. Es fácil atraparlo si te detienes en la recta previa.



BUZZ GEIGER

■ Ha robado material nuclear, de ahí su aspecto, y aunque no parezca la mejor opción dispararle rápido y sacarlo de la carretera en la autopista es la mejor estrategia.



JOE KORNCOB

■ Dado que su delito es defraudar a la compañía del agua tiene sentido que esté escondido en el viaducto. Su camioneta es lenta pero robusta.



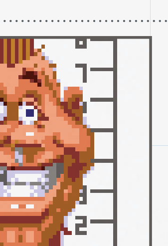
LUIGI DE MUCCIO

■ No conduce tan rápido como cabría esperar de un ladrón de coches, pero es difícil darle caza entre tanto disparo.



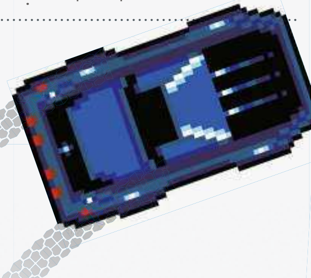
DICK SLOB

■ El estúpido habitante del vertedero de residuos tóxicos es lento al arrancar, pero acabará conduciendo a toda pastilla si no lo atrapas rápido.



IGGY DINGDONG

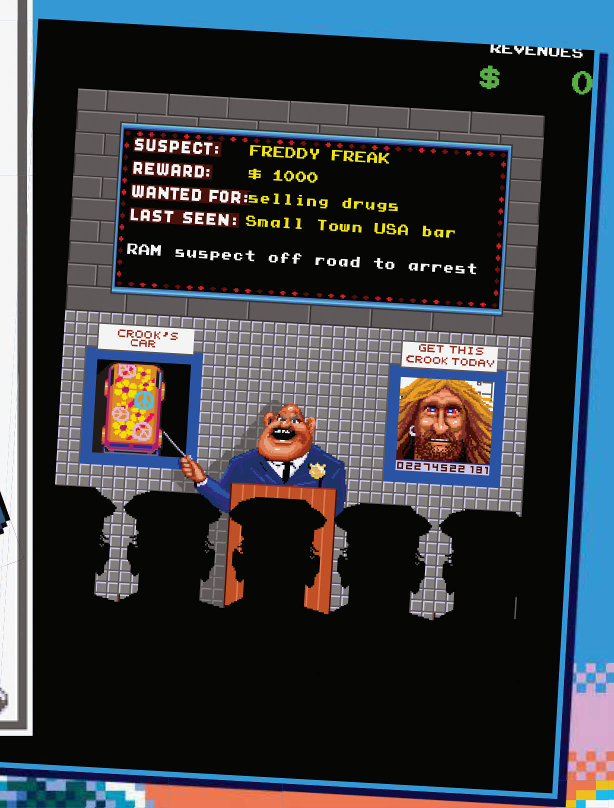
■ Va por sentido contrario en la autopista y hace unos cambios de sentido temerarios, así que prepárate para conducir al límite para detenerlo.



> "APB acabó siendo mucho mejor que algunos de mis trabajos anteriores"
>
> Carleton Handley

▶ cada una de sus incursiones. Además de evitar los accidentes, el oficial Bob debía controlar el nivel de combustible del coche, mantener sus índices de arresto y detener a los principales delincuentes de la ciudad, los principales APBs. El diseñador esperaba que esta combinación consiguiera una sensación de rejugabilidad. "Creo que el juego es como hacer malabarismos con un montón de platos chinos a la vez. Ahora, con el tiempo, sé que algunos eran más importantes que otros. Por ejemplo, en realidad no tenías que preocuparte de cuánta gasolina te quedaba, solo tenías que asegurarte de saber dónde había una gasolinera. Tenías que saber cuál era tu cuota de arrestos y quién era el malo de turno al que buscabas, pero había tantas y diferentes maneras de hacerlo que eso te permitía que siguieras explorando, volviendo al juego una y otra vez."

En términos de enfoque, *APB* ya tenía ese marcado sentido del humor mucho antes de que Mike se uniera al proyecto, aunque ayudó a que alcanzara cotas inimaginables. "Todos querían muchas dosis de humor", dice Mike hablando del programador Dave Theurer y del artista Alan Murphy. Pusimos un bar donde podías ver a la gente bebiendo, o



» [Arcade] Los taxis en APB se conocen como "honkers", y el oficial Bob tendrá que esquivarlos muy a menudo en el juego.

las pequeñas escenas como la de los dos policías sacando a un hombre del coche y tirándolo al vertedero de basura. También estaba la escena del interrogatorio a uno de los criminales capturados, al que podías ver detrás de un cristal ahumado y cuya finalidad era sacarle toda la información posible". El triple corazón de *APB* – el escenario de juego que Dave había ideado, Alan había visualizado y Mike construyó – dio una buena cantidad de horas de trabajo a medida que el proyecto avanzaba, como por ejemplo a la hora de distribuir los power-ups alrededor del enorme mapa de juego. "¡Se podría decir que regué *APB* con un buen montón de mierdas! Puse gente conduciendo por el ▶

POLICÍA DE 8 BITS

Carleton Handley recuerda su premiada conversión de APB para C64.



¿Habías jugado a *APB* antes de que Domark se hiciera con la licencia?

No, nunca lo había jugado. Algunos amigos y yo solíamos ir a Manchester a jugar en unos recreativos, pero no tenían *APB*. Tenían *Toobin'*, que nos gustaba mucho. Domark peleaba por conseguir la licencia de ambos juegos y yo pensaba: "Ojalá consigamos la de *Toobin*". Pero no la conseguimos. Sin embargo hicimos *APB*, que es un buen juego.

¿Tuviste acceso a la recreativa mientras desarrollabas la versión de C64?

Teníamos la recreativa. Fue la segunda que nos mandaron, porque la primera acabó literalmente despedazada por el transportista. Tardaron bastante en enviarnos otra. Nuestro contable, David Llewellyn, no estaba tan ocupado en el proyecto como los demás, por decirlo de algún modo, así que jugó bastante a *APB*. Lo mapeó entero. Se sentaba allí con la máquina en modo de juego libre y se pasaba días enteros jugando.

¿Quitasteis muchas cosas del original?

No faltan demasiadas cosas. Solo algunas animaciones y las barreras que ayudaban al jugador a ir por el camino correcto. También la pantalla de título, que es sólo un montón de texto. Y bueno, que al acabar el juego este se bloquea. Creo que no pensamos que la gente podría llegar a completarlo.

¿Qué retos encontrasteis a la hora de convertir *APB* a Commodore 64?

Alguien que estaba por encima de mí quería mantener la misma relación de aspecto de la recreativa, es decir, que fuera vertical. Por eso hay un gran y tosco marcador a la derecha. Estaba compuesto de sprites, así que nos quedaban muy pocos para usar en el juego principal. Debido a que usamos los gráficos de la versión Spectrum tuvimos que trabajar en los colores también, hicimos el doble de trabajo.

¿Qué te parece tu versión de *APB* ahora?

Tiene algunos problemas. Los APBs son difíciles de encontrar y no tiene las barreras para ir por el camino adecuado. No teníamos la capacidad para hacerlo. Creo que es una buena versión y debo decir que acabó siendo mucho mejor que algunos de mis trabajos anteriores.



ATRAPANDO CACOS

Sigue estos consejos para limpiar la autopista de delincuentes

ENCIENDE LA SIRENA



■ Además de ser el principal elemento de detención del oficial Bob, este aviso tiene un uso secundario muy útil. Al perseguir a los delincuentes la sirena hará que los conductores que estorban en la carretera se quiten de en medio. Menos obstáculos para el policía.

ACOSO POLICIAL



■ Los ciudadanos de bien de APB esperan no estrellarse, así que hay que tener cuidado porque Bob puede ganarse una falta si hace que choquen. Esto debe evitarse ya que acumular muchos "deméritos" puede costarle la placa.

CENTRARSE EN EL OBJETIVO

■ atrapar a los criminales, asistir a los conductores con coches averiados y recoger a los autoestopistas son obligaciones de Bob, pero no hay que intentar cumplir con todas ellas a la vez. La clave está en llevar la cuota de arrestos al día antes de enfocarse en los otros objetivos.



COCHES DE CHOQUE

■ Se supone que Bob debe detener a los malos cercándolos primero, pero un método más rápido y expeditivo es mantener la sirena siempre activa y golpear a los vehículos de los criminales uno tras otro, siempre evitando atropellar a nadie.

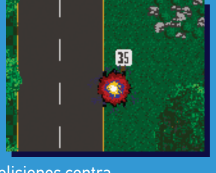


CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

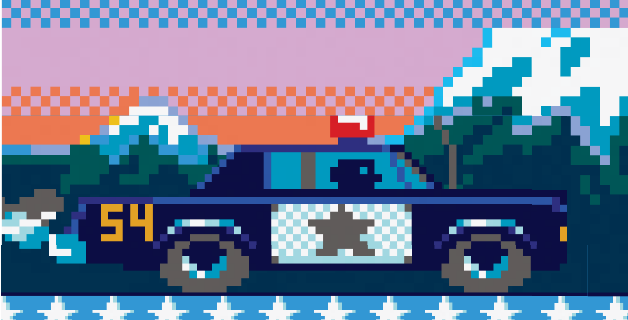


■ Además de ir a contrarreloj, Bob el policía también tiene que asegurarse de que su coche está en buen estado. Hay que conocer la ubicación de las gasolineras - también de las tiendas de donuts - que permiten alargar el turno de trabajo del agente.

SEGURIDAD EN LA CARRETERA



■ Aunque parezca lo contrario, APB recompensa la conducción responsable. Eso no quiere decir que Bob pueda pasear tranquilamente, sino que el juego penaliza todas las colisiones contra el mobiliario urbano y los vehículos estacionados.



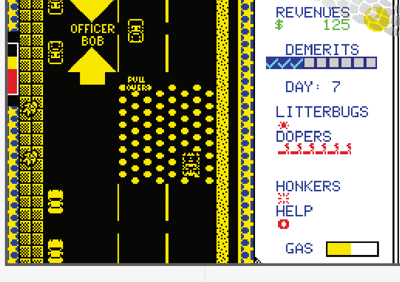
LAS CONVERSIONES

Descubre qué ports de APB merece la pena revisar



COMMODORE 64

■ Elogiado por las publicaciones de la época, esta versión de APB contiene toda la esencia de la recreativa. Las asumibles limitaciones pasan por ofrecer vehículos con menos detalle y un ritmo más lento, pero su jugabilidad y su particular humor permanecen intactos.



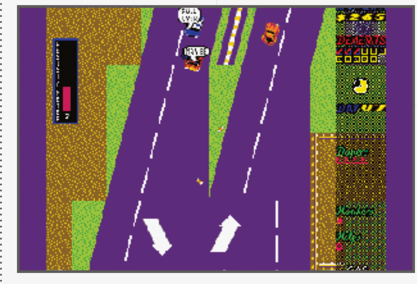
ZX SPECTRUM

■ Aunque no puede compararse con el arcade original en términos visuales, consigue que sus pequeños vehículos monocromos parezcan distintos entre sí. Más importante aún es que reproduce fielmente buena parte de la jugabilidad del original y corre ligeramente más rápido que la versión de Commodore 64.



AMSTRAD CPC

■ Lejos de copiar la versión Spectrum, esta disfruta de efectos visuales en Modo 0, que la convierten en la conversión de 8 bits más atractiva. Pero esto hace que la pantalla de juego sea muy pequeña y que el desplazamiento sea espasmódico.



AMIGA

■ Los coches son más pequeños, no se mueven a la velocidad del original, pero exceptuando eso sería la versión que más se acercaría al original, lo que no deja de ser impresionante, teniendo en cuenta la distancia entre arcades y ordenadores en aquella época.



ATARI ST

■ Los sonidos y efectos de esta versión están a la altura de la versión de Amiga, aunque la pantalla de juego es más pequeña, los coches tienen menos colorido, hay menos diálogos y la música no es tan buena. Aun con eso no deja de ser una de las mejores opciones para intentar replicar la experiencia del *APB* original.



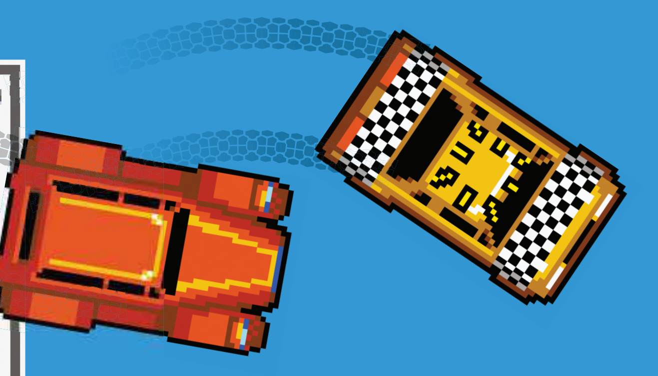
PC (DOS)

■ Teniendo en cuenta que fue diseñado para una paleta de 16 colores el resultado final de esta adaptación es bastante agradable...y sorprendente. Cuenta con un buen control y una detección de colisiones muy precisa. Además es igual de rápida que la versión de Amiga y la IA se aproxima bastante a la del original.



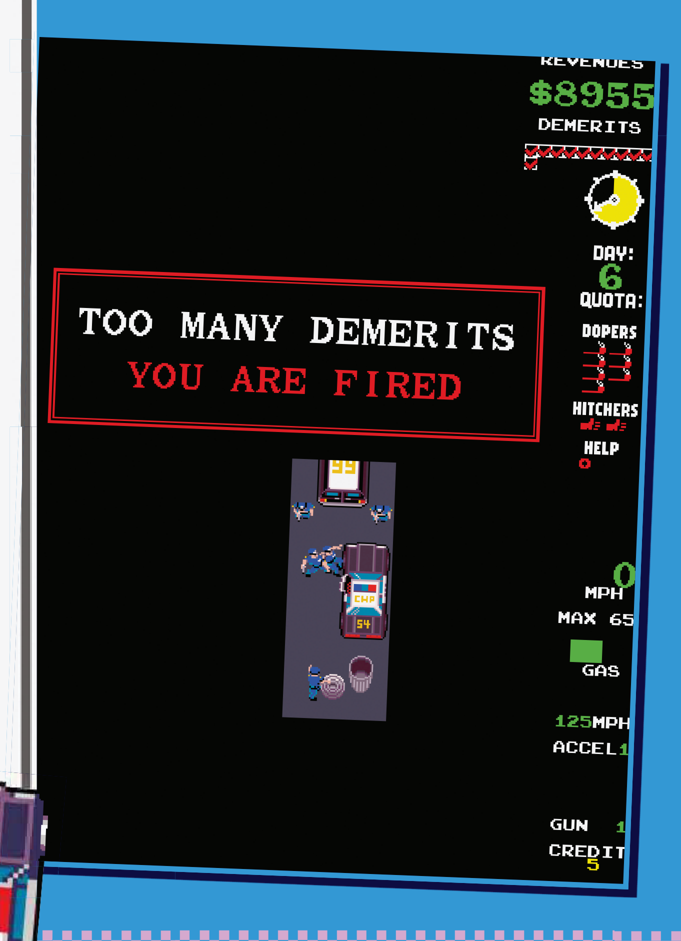
ATARI LYNX

■ Dado que hablamos de una versión para portátil, su principal virtud está en que consigue enlatar el original incluyendo tanto escenas animadas, rondas de bonificación y hasta voces. El único inconveniente es que el escaso campo de visión de la pantalla no deja anticipar demasiado lo que viene por delante o detrás de nuestro coche.



▶ bosque, fuera de la carretera, en áreas donde no parecía que se pudiera conducir y donde no deberían encontrar nada, pero de repente el jugador empezaba a encontrar un montón de cosas.

Además de pasar muchas noches poblando el mundo de *APB* con personajes, diseñando los turnos para el agente Bob y testeando los resultados, Mike y Dave Theurer tenían reuniones que duraban todo el día. Las discusiones sobre el diseño de mueble del juego concluyeron con que la máquina estuviera adornada como si de un coche de policía se tratara, con una imagen del agente Bob sonriendo de oreja a oreja en cada lateral, a modo de ventanilla del coche. Tenía acelerador, volante que daba vueltas de 360 grados y se colocó un luminoso azul y rojo arriba, que se encendería cuando se usara





» [Arcade] Quedarse sin gasolina significa Game Over, así que hay que ir a repostar de vez en cuando.

» [Arcade] Después de detener a un APB, el Oficial Bob se ocupa de que confiese sus delitos en un minijuego que recuerda a *Track & Field*.

“La premisa del diseño del juego evolucionó en torno a la creación de un entorno muy grande”

Mike Hally

la sirena en el juego. Además un gran y caro monitor fue el elegido para mostrar lo mejor posible los gráficos de alta resolución de la placa System 2 de Atari. A todo este gasto había que añadir, teniendo en cuenta que *APB* era un juego de conducción, un asiento metálico en forma de “L”, algo que se llevó el poco presupuesto que quedaba.

Dejando a un lado lo económico, *APB* tuvo un buen debut inicial, pero sus ventas no se mantuvieron en el tiempo, algo que Mike recuerda: “Fui a la presentación de la máquina, a una reunión de ventas en la costa este. La idea inicial era colocar, como mínimo, 2.000 unidades, pero no tuvimos demasiados pedidos a la larga. No era un juego de coches hardcore, tampoco era un juego de disparos. Era un juego de nicho”. Aun a pesar de las decepcionantes ventas del arcade era inevitable que se hicieran versiones de APB para las máquinas caseras de la época. Domark Software consiguió las licencias de las adaptaciones para ordenador, mientras que Quicksilver se aseguró los derechos del port para Atari Lynx.

Vendieron bien y eso derivó en que *APB* acabara siendo más conocido por sus conversiones que por el éxito del original en los recreativos. Ahora que cumple su 30 aniversario quizá merezca la pena retomarlo, ya sea a través de sus versiones domésticas o incluso de la experiencia original, si es que queda por ahí alguna recreativa intacta. Si te apetece capturar algunos maleantes no lo dudes; echa una moneda y descubre este tan subestimado juego de Atari. *

Gracias a Mike Hally y Carleton Handley por compartir sus recuerdo sobre la creación de APB.

P&R: MIKE HALLY

Mike Hally nos cuenta cómo creó *APB* junto a Dave Theurer



¿Por qué *APB* estuvo en desarrollo tanto tiempo antes de que finalmente te unieras al proyecto?

Se necesitaba al menos un año de programación para que Dave Theurer pudiera empezar a juntar el juego. Había un artista creando tiles que se podían usar en cualquier configuración: caminos, arbustos, árboles… Todo se empezó a unificar cuando llegué al proyecto. Mi responsabilidad era tomar los tiles y empezar a construir un mundo en el que el jugador pudiera conducir.

¿Cómo era trabajar en *APB* en el día a día?

Dave llegaba a Atari a eso de las cuatro de la tarde y trabajábamos hasta las cuatro de la mañana. A mí me gustaba llegar a las cinco o las seis de la mañana e irme a las cinco o las seis de la tarde, así que tuve que adaptarme a sus horarios. Bien es cierto que a esas horas no había nadie que nos molestara y podíamos poner la música tan alta como queríamos.

¿Cómo se os ocurrieron los numerosos desafíos diarios de *APB*?

Queríamos recrear una experiencia real. Eras un policía de verdad, tenías tus rutinas, tu cuota y podías ganarte sanciones. Daba mucha profundidad y a los jugadores les permitía seguir aprendiendo.

¿Cuál fue el trasfondo del humor de *APB*?

El artista que trabajó en *APB*, Alan Murphy, era surfista. ¿Sabías que los surfistas están un poco locos? Creo que fue la combinación de todo eso, era un artista surfista un poco loco. Probablemente Dave aportara bastante también en eso.

¿Por qué añadisteis objetos ocultos en zonas fuera de la carretera de *APB*?

Si hay una zona que puedes explorar pero sin nada definido, entonces ¿para qué iba el jugador a hacerlo? Todas esas pequeñas recompensas ayudaban a la no-linealidad del juego.

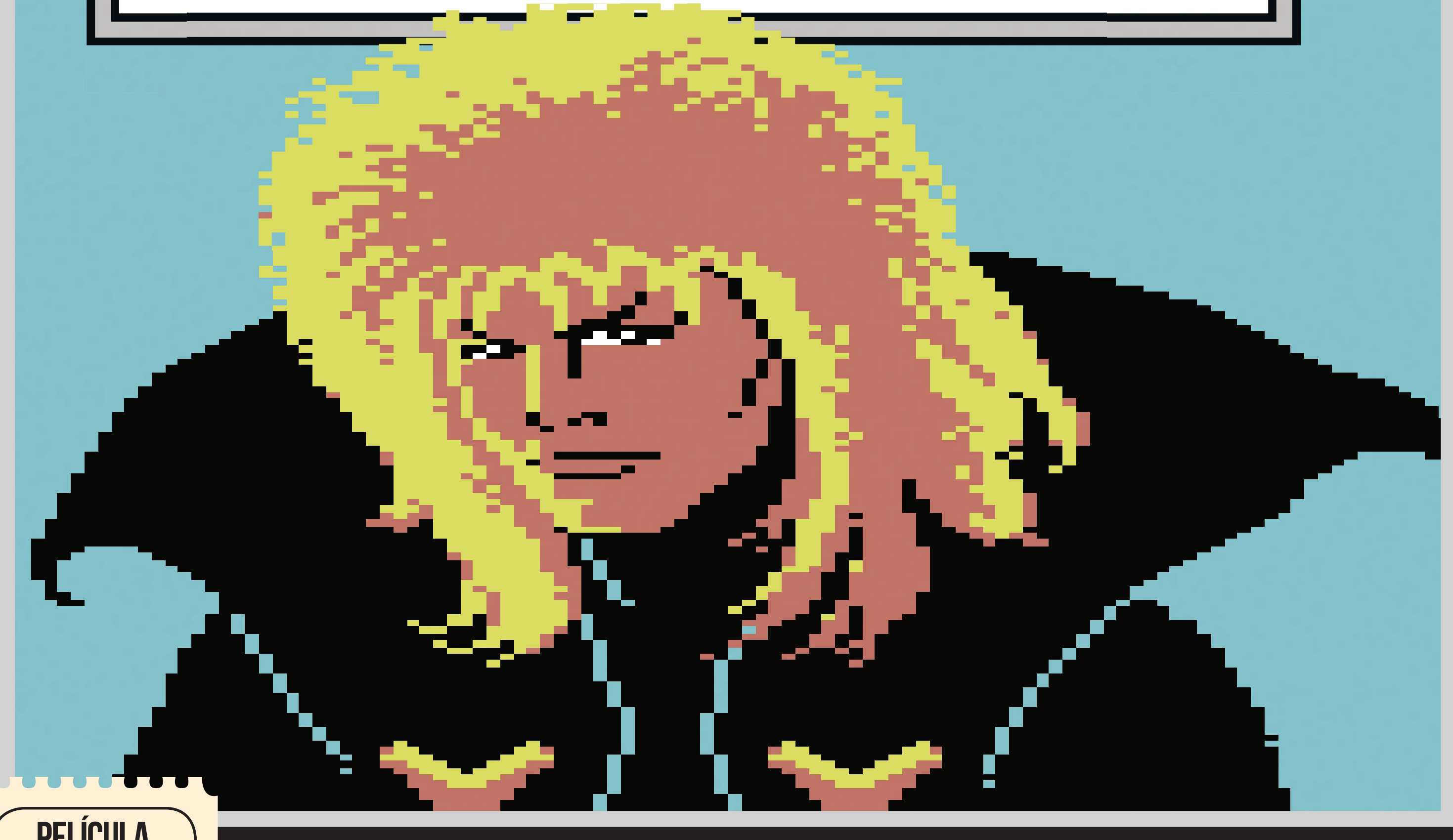
¿Por qué crees que las ventas de *APB* no fueron tan buenas como se esperaba?

No sabría decir algo concreto. Quizá el problema del juego era que abarcaba muchos géneros, que no se centraba en ninguno.




DE PELÍCULA

EN CARTELERA: LABYRINTH



PELÍCULA

» **AÑO:** 1986
» **ESTUDIO:** Henson Associates/Lucasfilm
» **DIRECTOR:** Jim Henson
» **PROTAGONISTAS:** David Bowie, Jennifer Connelly, Toby Froud, Shelley Thompson
» **PRESUPUESTO:** $25 MILLONES
» **RECAUDACIÓN:** $12,9 MILLONES

JUEGO

» **AÑO:** 1986
» **COMPAÑÍA:** Activison
» **DESARROLLADOR:** Lucasfilm Games

La película de Jim Henson ha acabado siendo de culto en los últimos años. Mike Bevan se adentra en los dominios de Jareth con esta oscura adaptación de Lucasfilm.

Mira de cerca sus muchos elementos y verás que *Dentro del Laberinto* los tiene todos para convertirse en un videojuego clásico de aventuras: un laberinto impenetrable, un antagonista enigmático, trampas, puzles y un bestiario completo de goblins, duendes y otros personajes fantásticos cortesía de la Factoría Jim Henson. Fue una creación de Jim Henson y Lucasfilm, con guión de Terry Jones, de los Monty Python, y supuso la segunda película de fantasía de Henson tras *Cristal Oscuro*, de 1982.

» [C64] No hay mucho margen para el error, la verdad...

La protagonista fue Jennifer Connelly, que daba vida a Sara, una irritante adolescente que debe adentrarse en el laberinto del Rey de los Goblins, Jareth, interpretado por un David Bowie de estética glam-punk, y que ha raptado a su hermano pequeño.

"*Labyrinth* fue la primera vez que Lucasfilm nos ofreció una licencia," recuerda el diseñador jefe y programador David Fox. "Nos dijeron que estaban con este proyecto y que si estábamos interesados en hacer una versión jugable, así que leímos un primer borrador de guión y vimos algunos ensayos y montajes primitivos con interacción entre actores y marionetas. Los nombres asociados al proyecto eran impresionantes, especialmente el de Jim Henson. Así que pensamos que sonaba bien" Este juego sería la primera aventura lanzada por Lucasfilm Games, la compañía que más tarde asombraría al mundo con *Maniac Mansion* y *The Secret Of Monkey Island*.

Para los desarrolladores de Lucasfilm, a los que nunca se les había permitido crear productos basados en las películas de la casa (incluyendo *Star Wars*), *Labyrinth* supuso un enorme paso adelante. "Creo que todos estábamos muy emocionados," dice el grafista Gary Winnick. "Una de las razones por las que estábamos en Lucasfilm era la posibilidad de trabajar con los equipos que desarrollaban películas y estar conectados a la compañía. La idea de estar involucrados en una película que dirigía Jim Henson y en la que estaba metido George Lucas era apasionante. En cuanto a la película, me gustó, y era fan de David Bowie. El estilo del diseño era muy apropiado para nosotros, y la historia tenía elementos propios de los videojuegos, como superar obstáculos y adversarios en un laberinto."



» [C64] Si has visto la película no te va a resultar difícil averiguar la frase que pone fin a esta confrontación.

> **"The power of voodoo! Who do? You do! Do what? Remind me of the babe!"**
>
> Jareth y los Goblins en 'Magic Dance' (V.O.)

Fox fue invitado a Londres, donde se estaba produciendo la película, para discutir ideas del posible juego. "Tuvimos una semana de brainstorming con Douglas Adams, que no estaba asociado en realidad a la película, pero era buen amigo de Jim Henson," nos cuenta. "Creo que Terry Jones estaba también en ese grupo de gente que se conocía, aunque no participó en las sesiones. ¡Yo tenía 35 años y aún estaba alucinando de encontrarme en Lucasfilm reunido con Douglas Adams! Me encantaba *Guía del Autoestopista Galáctico*, así que estaba ecantado de estar allí."

Analizamos la película entera, básicamente," continúa Fox, "que no llegamos a ver acabada durante el desarrollo, pero de la que teníamos el guion. Yo aportaba cosas siempre que podía, pero la mayoría de las ideas venían de Douglas y del guionista de *Barrio Sésamo* Christopher Cerf, que creo que se conocían. Tenían una energía espectacular entre ellos que hacía que las ideas brotaran. Recuerdo tomar libretas enteras de notas e ir al estudio de Henson para ver las marionetas que usarían en la película."

"Una noche Douglas nos invitó a su casa a cenar junto a Jim Henson. Estaba sentado justo enfrente de mí, y si la presencia de Douglas me intimidaba, más aún lo hacía Jim Henson, porque conocía su trabajo aún más. Estaba comiéndome mi plato y de vez en cuando escuchaba a Gustavo en la misma mesa que yo. Jim era muy amable y humilde. Douglas lo era también, eran los dos gente muy cálida y extremadamente creativa, y para mí era un honor estar en su presencia. También recuerdo que Jim llegó con un enorme salmón ahumado. Se suponía que era un chiste, para que Douglas pudiera decir al final 'Hasta luego y gracias por el pescado'"

Douglas estaba tras una de las ideas más radicales del juego de *Labyrinth*, justo al principio. "Nos preguntábamos cómo hacer la transición de la 'vida real' a este mundo de fantasía," explica Fox. "No queríamos que el jugador



» [C64] Puede que sea un sabio, pero también te da unas pistas de lo más obtusas e irritantes.

DE LA PELI AL JUEGO

Aunque el juego no fue una adaptación directa de la película, se repiten muchas escenas.



ALPH Y RALPH

En la película, estos dos pillastres de doble testa guardan dos puertas, una que conduce al castillo y otra a una 'muerte segura'. Tienen el mismo rol en el juego, conformando un interesante puzle basado en que solo uno de ellos dice siempre la verdad.




MURO DE MANOS

En la película, Sarah se pasa de lista con Alph y Ralph y cae por un foso decorado con decenas de manos capaces de hablar. Por suerte no son tan amenazadoras como parece. La escena es admirablemente recreada en la versión de Commodore 64.



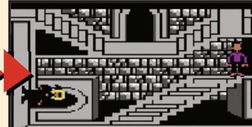

LA MÁQUINA

Después de escapar del Olvidadero con la ayuda de Hoggle, Sarah y su nuevo amigo escapan perseguidos por una máquina fabrica-túneles. Los jugadores también tendrán que huir de este artefacto, que solo puede ser detenido con un largo objeto de madera...




PERSECUCIÓN DE LUDO

Ludo, una alfombra naranja enorme y amistosa es de lejos la criatura más grande de todas las que aparecen en *Labyrinth*, y lo conocemos en una escena en la que está atado siendo torturado por goblins. Como en la película, hay que liberarlo de sus opresores.

EL CASTILLO IMPOSIBLE

Uno de los fragmentos más impresionantes de la película es el duelo entre Sarah y Jareth, en el castillo estilo Escher de éste, con el bebé a la vista. En el juego es otra secuencia de acción en la que tienes que alcanzar a Jareth lanzándole una esfera de cristal.





» [C64] Ludo es tu amigo, por si él mismo no lo dejaba bastante claro. Continuamente.

▶ fuera el protagonista de la película, y se nos ocurrió que el jugador fuera él mismo… masculino o femenino, según a quién escogieran al principio. Así que pensamos que al principio el jugador podía ir a un cine, entrar a la película y allí ser absorbido en el universo de *Labyrinth*. Y Doug dijo '¡Empecémoslo como una aventura de texto!' Creo que la aventura de texto del *Autoestopista*, en la que él mismo se había implicado, ya había salido a la venta, así que conocía bien el género. Y dijo: '¿Y si hiciéramos como en *El Mago de Oz*, donde se empieza en blanco y negro y luego pasa a Technicolor cuando entra en el nuevo mundo? ¿Por qué no empezamos como una aventura de texto, y pasamos a una aventura gráfica en color cuando llegas al nuevo uiniverso?' Sonaba muy bien y le dije que probáramos".

De vuelta a Lucasfilm, Fox y su equipo se sentaron para amalgamar todas esas ideas en un solo juego que debía ser desarrollado en una ventana de tiempo relativamente estrecha debido al estreno de la película. "No teníamos tiempo de hacer un parser maduro estilo Infocom, así que sugerí hacer una interfaz simplificada, como en una máquina tragaperras," dice. La solución de Fox fue dejar que los jugadores escogieran de entre una lista de verbos y nombres por los que se moverían con las teclas de cursor. "No había intérprete por entonces [como el futuro *SCUMM*, usado en el desarrollo de *Maniac Mansion*] así que fue programado en ensamblador 6502, lo que acabó siendo una experiencia dolorosa. Nuestro sistema era muy diferente del *SCUMM*, que te daba una serie de verbos desde el principio (aquí había que ir añadiendo y quitando cosas según avanzabas). Eso funcionaba en una interfaz que era como una rueda continua, pero

VERSIONES Y LABERINTOS



COMMODORE 64

■ Esta es la versión definitiva del juego en términos de velocidad y calidad gráfica, con un scroll suave, buen sonido y banda sonora y una carga relativamente rápida si lo juegas desde disco. *Labyrinth* no es un buen juego para ser ejecutado desde cinta… al menos no sin algo de frustración en la experiencia.



APPLE II

■ La versión de Apple II no está mal, pero es mucho más brusca que la de Commodore, con animaciones de personajes y scroll mucho más toscas y lentas. La paleta de colores también es menos acertada, y prácticamente no hay sonido ni banda sonora, aunque todo ello se deba a la menor potencia de la máquina de Apple.



MSX

■ Las versiones de *Labyrinth* que llegaron a Japón para MSX y los ordenadores personales PC-88 fueron destacables por omitir la parte de aventura de texto del principio del juego. Los gráficos del personaje también eran mucho más pequeños, aunque el sprite de David Bowie era sencillamente delicioso…



FAMICOM

■ Lanzado solo en Japón para Famicom (NES), esta licencia de la película fue desarrollada por Atlus de forma separada a la de Lucasfilm Games. Es una aventura de acción no muy compleja, al estilo de Gauntlet y con el jugador tomando el mando de Sarah, que busca a su hermano por el laberinto de Jareth.





» [C64] Para cruzar el Pantano del Hedor Eterno debes demostrar tu valor a Sir Didymus.

no lo habría hecho en un juego con *SCUMM*, donde todas las palabras están en la pantalla. De algún modo, permitía una mayor flexibilidad."

"Me dieron un paquete de imágenes en color y en blanco y negro para trabajar," recuerda Winnick acerca del proceso de creación de los gráficos. "También una serie de referencias de los personajes en todas las posiciones. Era una de las primeras veces en las que intentaba crear sprites y fondos basados en personajes previos. Por entonces no teníamos acceso a la tecnología de escaneado, así que lo que hice fue pasar mis dibujos a plástico transparente, pegarlo a mi monitor y repasar la silueta con mi software de dibujo a través de la plantilla."

"No cortamos demasiadas cosas de la película," continúa Winnick. "Había un par de cosas que no estábamos seguros de cómo hacerlas, queríamos incluir una serie de elementos básicos en el juego para que la película fuera reconocible. Fue similar al problema que tuvimos cuando hicimos *Indiana Jones y la Última Cruzada*: no queríamos que nadie tuviera ventaja



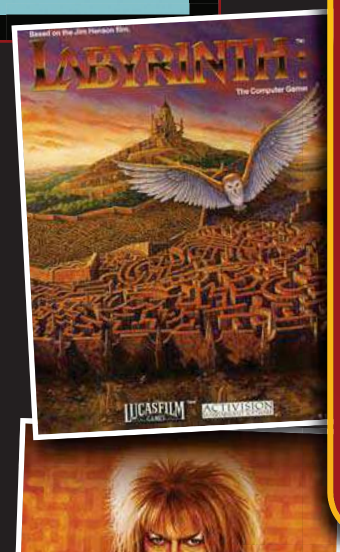
» [C64] Ser perseguida por monsruos en un laberinto nunca es buena idea. ¿Dónde está la salida?

"It's only forever. Not long at all!"
Jareth en 'Underground' (V.O.)

por haber visto la película. De hecho, en este caso no queríamos asumir que la hubieras visto porque no sabíamos lo popular que se haría."

Cuando la película fue estrenada, a diferencia de *Cristal Oscuro*, no fue un éxito de taquilla, recaudando solo la mitad de su presupuesto. Del mismo modo, el juego pasó algo desapercibido. "He oido a gente decir que en muchos aspectos fue un éxito creativo," dice Fox, "pero la película acabó teniendo este seguimiento de culto a causa de la presencia de Bowie, y con el tiempo ha ido creciendo. La película no funcionó demasiado bien en su día, y posiblemente por ello Activision no invirtió mucho en el marketing. "

Llegados a este punto, mencionamos uno de los juegos de palabras más populares de los que Douglas Adams metió en el juego, la palabra 'adumbrate', un oscuro verbo inglés que significa 'presagiar'. "Douglas tenía esta idea de presagiar el elefante," ríe Fox. "No sé de dónde salió la idea, le encantaba la palabra y le parecía muy divertida... ¡¿y quién va a decirle que no a Douglas Adams?! Así que ahí lo tienes: creo que caes en el Olvidadero y la única manera



que hay de salir es presagiando el elefante. Creo que no se le llega a ver, lo hicimos con sonido, pero el caso es que crea un agujero a través del que puedes escapar. Así que presagias un elefante, y presagiándolo lo haces aparecer." Muy Douglas Adams. ★

Gracias a David y Gary, que han estado trabajando en *Thimbleweed Park*.

ALGUNAS LICENCIAS

No salían en la película…



CARA A CARA…

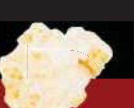
■ En la película, los Fireys eran unos molestos peluches autodesmembrables del bosque del laberinto, que provocaban a Sarah con movimientos de samba. En el juego hay un solo Firey, que parece más interesado en algo completamente diferente. Esperamos que te hayas acordado de traer la cámara de vídeo.



GOBLINS DE PIEDRA

■ Según te acercas a tu objetivo, te encontrarás con este minijuego que debes completar para entrar en el castillo del Rey de los Goblins. Con la ayuda de un Ludo que está fuera de la pantalla y que va llamando a rocas para que te ayuden, tendrás que ir acertando a los guardias goblin. Atinar con el timing es complicado.





Del Archivo

la caída de imagine

Imagine pasó de la cima al abismo en 18 frenéticos meses, colapsando entre acusaciones de desfalco financiero. Martyn Carroll nos cuenta la corta y sensacional historia del sello de Liverpool y descubre el legado que dejó tras de sí.

Imagine Software hizo un último anuncio en prensa sencillamente increíble. La compañía era famosa por su actividad promocional, y tenía una intensa relación con la prensa especializada. Pero este no era un anuncio a todo color y página completa en ubicación privilegiada. En vez de eso, era un cuarto de página en blanco y negro y relegado a la zona final del número de diciembre de 1984 de *Your Computer*. La razón era sencilla: el anuncio fue contratado por CJ Chambers Esq., el liquidador de Imagine, y servía para anunciar la subasta de las propiedades de la compañía. Se listaban varios lotes, de muebles de oficina a caros ordenadores de marcas como Sage y Apple. De hecho, había quince ordenadores Sage que eran auténticos monstruos, y que habían sido usados por los programadores de Imagine para desarrollar juegos tan conocidos como *Alchemist*, *Stonkers* y *Zzoom*.

Era un anuncio extraordinario que marcaba el final de una trayectoria extraordinaria. Pero, ¿cómo pasó Imagine de ser la mayor compañía del Reino Unido en 1983, ganando más de un millón de libras al mes y codearse con IBM o Apple a quebrar en 1984 con una cantidad de acreedores solo comparable a la extensión de su catálogo? ¿Por dónde empezar? Bueno... ¿qué tal por esos carísimos ordenadores Sage?



» [ZX Spectrum] Las acusaciones empezaron pronto: se afirmó que David Lawson había desarrollado *Arcadia* en una tarde.



» [ZX Spectrum] *Ah Diddums* fue un pequeño y temprano fiasco para Imagine. Era imaginativo pero un desastre jugable.

La historia de los Sage es buenísima. Cuando formaron Imagine a finales de 1982, el desarrollador David Lawson y el jefe de ventas Mark Butler, ambos de 23 años, tenían planes y ambiciones muy claros con la nueva compañía. Sabían que no querían seguir los pasos de su antigua casa, la compañía también de Liverpool Bug-Byte, que creaba clones de recreativas para ordenadores domésticos (el propio Lawson había hecho versiones muy fieles de *Space Invaders* o *Pac-Man* para Bug-Byte). Según John Gibson, uno de los primeros programadores en unirse a la compañía, esto se debió a que los grandes desarrolladores de recreativas habían empezado a perseguir legalmente a los plagiadores. Lo que quería recibir Imagine en el buzón durante sus primeros meses de vida eran pedidos de los jugadores, no advertencias de Atari y Namco.

De este modo, la compañía comenzó a lanzar juegos para los dos ordenadores más populares del Reino Unido, el Sinclair ZX Spectrum y el Commodore

software



VIC-20. Su primer juego, el frenético shooter *Arcadia*, desarrollado por Lawson, estaba lejos de ser original, pero era lo suficientemente genérico como para evitar comparaciones con recreativas específicas, y lo bastante efectivo como para recibir buenas críticas y vender en consonancia. Butler llegó a decir que el 75 por ciento de *todos* los poseedores de un Spectrum compraron una copia de *Arcadia*. Pronto descubriríamos que a Imagine le gustaba subir el volumen de sus declaraciones hasta mucho más allá de la exageración, pero lo cierto es que *Arcadia* sentó las bases de la compañía.

El problema con el que Lawson se topó rápidamente fue que las ideas originales no necesariamente generan grandes juegos. Sus dos siguientes títulos, la aventura de recogida de basura espacial *Schizoids* y las peripecias de un oso de peluche en *Ah Diddums*, eran originales pero se jugaban regular. El dentrífico-'em-up *Molar Maul* era algo mejor, pero desde luego no un clásico. Gibson revela que Imagine se inspiraba en Ultimate, la única compañía capaz de lanzar juegos brillantes y originales en poco tiempo y aparentemente poco esfuerzo. Determinada a desentrañar esa extraña magia que se estaba practicando en Ashby-de-la-Zouch, Imagine contrató a un detective para que husmeara en los secretos de Ultimate. Al final, solo sacó en claro que Ultimate desarrollaba sus juegos en un sistema Sage. Ya puedes adivinar qué pasó luego. "Llegué a la oficina una mañana y me encontré un Sage IV," ríe Gibson. "¡La emoción!"

Sabemos que el equipo de Ultimate tenía ciertos conocimientos sobre el desarrollo de recreativas y que eso fue clave en su éxito. El número siempre creciente de desarrolladores en Imagine se beneficiaba de sus equipos último modelo, aunque solo fuera gracias al disco duro incorporado. Gibson les dio buen uso creando dos de los juegos de Spectrum más conocidos de la casa, el shooter en 3D *Zzoom* y el ambicioso título bélico *Stonkers*. Tiene buenos recuerdos de esta época, y confirma la tantas veces citada historia de que David Lawson pedía que se dejara a los programadores solos para que desarrollaran su trabajo. "Recuerdo que eran los primeros días de la industria," dice. "Se improvisaba todo sobre la marcha. Sin documentos de diseño, ▶

Del Archivo

cronología

DIC 1982 ■ Creada solo unas semanas antes, Imagine lanza su primer juego, *Arcadia*, a tiempo para Navidades. Sale a 5,50 libras en R.U. y es un gran éxito tanto en ZX Spectrum como en VIC-20.

ENE 1983 ■ **Llegan dos juegos más: *Schizoids* para Spectrum, y *Wacky Waiters* para VIC-20.**

MAR 1983 ■ Los lanzamientos continúan con *Ah Diddums* y *Catcha Snatcha*. Aparece un reportaje sobre la compañía en *Home Computer Weekly*: se esperan beneficios anuales de 2,6 millones de libras.

ABR 1983 ■ **El primer juego de John Gibson, *Molar Maul*, es lanzado junto a *Frantic* para VIC-20.**

JUN 1983 ■ Aterriza el nuevo juego de Imagine: *Zzoom* de John Gibson. Es el primer juego de Imagine para el expandido Spectrum 48K.

JUL 1983 ■ ***Jumping Jack* llega para Spectrum. Este juego fue enviado a Imagine después de haber sido desarrollado de forma casera por el equipo de padre e hijo formado por Albert y Stuart Ball.**

AGO 1983 ■ *Zip-Zap*, debut Ian Weatherburn, llega a las tiendas. También aparece una versión de Commodore 64 de *Arcadia*, por Eugene Evans.

SEP 1983 ■ **Imagine se traslada a unas nuevas oficinas en Sir Thomas Street y Tithebarn Street en el centro de Liverpool. Llega *Bewitched* para VIC-20.**

OCT 1983 ■ Imagine quiere contratar a 30 nuevos programadores, adelantándose al trato con Marshall Cavendish para producir múltiples títulos.

NOV 1983 ■ ***Stonkers* aparece para Spectrum. Versiones de *Jumping Jack* son editadas para Atari 8-bit y Dragon 32 bajo el título *Leggit*.**

DIC 1983 ■ *Alchemist* es editado a tiempo para Navidad. Comienzan los problemas cuando quiebra Studio Sting, propiedad de Imagine. También erran el tiro cuando dejan de colaborar con uno de los mayores duplicadores de cintas, encontrándose con un almacén lleno de copias sin vender.

ENE 1984 ■ **Comienzas a aparecer anuncios de *Bandersnatch* y *Psyclapse* en prensa. *Bandersnatch* se anuncia "alrededor de mayo".**

MAR 1984 ■ El contrato con Marshall Cavendish termina e Imagine tiene que devolver el anticipo en efectivo.

ABR 1984 ■ ***Pedro*, uno de los juegos para Marshall Cavendish, es editado. Llega una orden de liquidación de Cornhill Publications.**

MAY 1984 ■ Se edita *Cosmic Cruiser*. El catálogo de la compañía se vende a Beau Jolly.

JUN 1984 ■ **El equipo es despedido y se vacían las oficinas de Sir Thomas Street. *Crash* habla con Bruce Everiss, que dice que se han ido "a la mierda".**

JUL 1984 ■ Everiss renuncia a principios de mes. Una semana después, se le pide a VNU que liquide la compañía. Imagine se declara en bancarrota.

SEP 1984 ■ **Ocean compra la marca Imagine a los liquidadores. *BC Bill*, el último juego de Imagine, es lanzado por Beau Jolly.**

solo aventurarse y volver con un juego acabado. Dicho eso, lo cierto es que Dave se involucró mucho en el diseño de *Zzoom* y *Stonkers*, aunque solo fuera porque decía 'Quiero que programes un juego que haga tal cosa'. En otras palabras, escogía el tipo de juego que había que desarrollar, pero el diseño era cosa mía."

Trabajando junto a Gibson estaba el programador de 16 años Eugene Evans, otro antiguo empleado de Bug-Byte. "Era programador casi a tiempo completo para Imagine," dice. "Fui el primero en esas condiciones. Dejé Bug-Byte unos pocos meses después de Dave y Mark." Evans fue responsable de un par de títulos de VIC-20, el plataformero *Wacky Waiters* y el laberinto *Catcha Snatcha*, pero su trabajo como programador fue ensombrecido cuando sus condiciones salieron a la luz pública. Se supo que estaba cobrando unos veinte mil euros al año que con bonus se podían doblar, y su caso llegó a aparecer en periódicos de tirada nacional. *The Daily Star* publicó en portada el titular "*El chico-genio de los 40.000 euros*", describiendo cómo el joven Evans había pasado de "dependiente a empresario", haciendo referencia a que su primer trabajo había sido de ayudante en una tienda de ordenadores. Imagine aprovechó la publicidad, revelando que le había comprado a Evans su propio coche de empresa, un Ford Escort XR3i que no tenía edad para conducir.



» [Atari 8-bit] La versión Atari de *Jumping Jack* incluía un modo para dos jugadores en el que se competía por llegar a la parte superior de la pantalla.

> **"Era inevitable. La expectación con Imagine llegó a la prensa amarillista"**
> John Gibson

La publicidad fue perfecta (y planeada). "Ayudó a que se nos conociera mucho más," dice Evans, "que era la idea. Pero pronto se nos fue de las manos, y la historia empezó a adquirir vida propia. A pesar de cierta negatividad sigo recibiendo emails ocasionales de gente que me dice que gracias a mi historia fueron capaces de convencer a sus padres de que esto era un trabajo de verdad." Gibson recuerda que era imposible no verse atrapado por el hype. "Era inevitable. Imagine llegó a los periódicos amarillistas. Uno publicó una foto de Eugene y yo acostados sobre nuestros coches. Otro tenía un titular con el sueldo anual de Eugene. En realidad, ganaba una tercera parte de eso. La sensación incluso atrajo a la tele local y me entrevistaron un par de veces."

Toda esta expectación se debía a Bruce Everiss, un personaje bien conocido en la escena de desarrollo de software de Liverpool. Se unió pronto a la compañía, primero como director general, siendo responsable de llevar el día a día del negocio (pero no temas financieros, responsabilidad de otro director, Ian Hetherington). Everiss fue fundamental para construir la 'marca' de Imagine. Recuerda que Lawson le dijo que cogiera Imagine y "creara un culto". Everiss cree que "estaba pensando en los Beatles, también de Liverpool. Entendían que los propios juegos no eran de interés general, así que teníamos que crear una historia más grande que los envolviera. Y conseguimos esa historia más grande gracias a los medios de comunicación generalistas, que consiguieron que algunos de nuestros empleados se hicieran bastante famosos."

cinco juegos definitorios



ARCADIA
VARIOS, 1982

■ Imagine puso el listón muy alto con este juego, un debut con formato de shooter frenético en el que los jugadores debían devastar oleadas de coloridos aliens. El juego no salió de las listas durante todo 1983, lo que lo convirtió en su primer (¿y único?) bombazo de ventas. Esta es la versión sencilla de VIC-20.



ZZOOM
ZX SPECTRUM, 1983

■ Puede que veas un panel de control lleno de indicadores y luces parpadeantes, pero esto no es un aburrido simulador de vuelo. De hecho, es un divertidísimo shooter en el que tienes que salvar a un montón de desgraciados flotando en barquichuelas (o dispararles, si tienes uno de esos días). Un justo clásico de los 8 bits.

» [ZX Spectrum] Imagine quería ideas originales para sus juegos y no se les ocurrió nada más disparatado que el cazabacterias *Molar Maul*.







Algunas compañías intentaban mantener a sus programadores alejados de la sobre-exposición para evitar que fueran acechados por los competidores, pero no Imagine. Más tarde incluso meterían minibiografías de los programadores en las fundas de los juegos. "Fue idea mía y en parte fue puro marketing," dice Everiss. "El público se identifica con gente concreta, así que con las biografías creabas un nexo de unión impensable de otra manera. Fuimos pioneros en dar crédito a los creadores, y de hecho es la cosa más moral que se puede hacer. Nadie se fue de Imagine. Nadie. ¿Por qué alguien querría trabajar en otro sitio cuando podían estar en aquel campus creativo que era Imagine?"

Los juegos se beneficiaron de estupendas portadas con ilustraciones de Steve Blower, que dirigía Studio Sting, un estudio gráfico y agencia publicitaria propiedad de Imagine. Las ilustraciones, junto al diseño característico, con lomo amarillo y negro, permitió a Imagine destacar por encima de productos de aspecto menos profesional. Una nueva compañía de Manchester llamada Spectrum Games incluso copió el diseño del lomo (más sobre *esa* compañía luego). Para entonces, WH Smith, John Menzies y otras importantes cadenas británicas comenzaban a vender juegos en sus tiendas principales e Imagine era perfecta para subirse al carro. La compañía también hizo todo lo posible por establecer una red nacional de distribuidores independientes. A principios de 1983 todos los juegos se vendían por correo, pero en julio la cifra había descendido un 40 por ciento, y la mayoría se vendían en tiendas. Las solicitudes se dispararon gracias a anuncios incesantes en prensa especializada (el número de abril de 1983 de *Your Computer* llevaba *siete* páginas completas de anuncios de la compañía).

A lo largo de su primer año, Imagine parecía ser imparable. Su catálogo ascendió rápidamente a más de una docena de títulos y la cantidad de plataformas que soportaba se incrementó, incluyendo Atari 8-bit,





JUMPING JACK
VARIOS, 1983

■ Un total de cero Sage IV estuvieron involucrados en el desarrollo de este clásico. Albert Ball programó el juego en su casa en un Spectrum de 16Kb y encargó a su hijo de diez años Stuart que hiciera los gráficos. Imagine lo editó y se convirtió en el mejor juego de todo su catálogo.



STONKERS
ZX SPECTRUM, 1983

■ Sí, rebosa bugs y hoy se ha convertido en poco más que un meme para fans del Spectrum, pero no olvidemos que este innovador juego es uno de los primeros títulos de estrategia en tiempo real. De hecho, es a lo más que se acercó Imagine a su promesa de hacer un 'megajuego'.

ALCHEMIST
ZX SPECTRUM, 1983

■ "¡Experimenta la aventura visible!", clamaba el anuncio de *Alchemist*. Ni idea de qué querían decir, porque los humanos no hablamos ese idioma, pero el juego es una inteligente aventura gráfica para Spectrum, protagonizada por un mago que se transforma en águila. Lástima de scroll infernal.

los imaginadores



David Lawson
PRESIDENTE/DIRECTOR DE SOFT.
■ Fue Lawson el principal responsable de que "todo sucediera". Programó los primeros juegos de Imagine y supervisó el desarrollo del resto.



Mark Butler
DIRECTOR DE VENTAS
■ Butler cofundó la compañía con Lawson. Su experiencia estaba en las ventas y fue esencial para el crecimiento del primer año.



Ian Hetherington
DIRECTOR FINANCIERO
■ Codirector de Imagine con responsabilidad global en el apartado financiero. Relación estrecha con David Lawson.

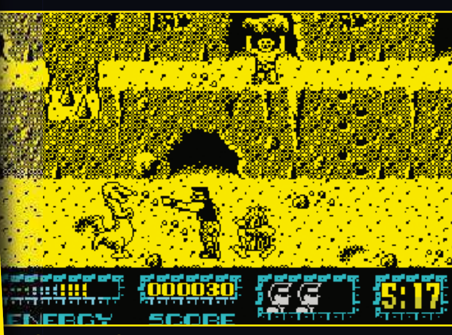


Bruce Everiss
DIRECTOR DE OPERACIONES
■ Se unió a la compañía como director general, pero Everiss acabó siendo responsable de marketing y ventas, así como portavoz de la casa.



Steve Blower
DIRECTOR CREATIVO
■ Ilustrador de la casa. Blower diseñó el logo de Imagine y la mayoría del arte y la publicidad de los juegos que la compañía lanzó.





» [ZX Spectrum] Ocean usó la marca Imagine durante años. El último juego en exhibir el logo fue *Renegade III* en 1989.

▶ Dragon 32 y Commodore 64. A principios de 1983 la compañía tenía beneficios proyectados de 2'6 millones de libras, pero acabaron siendo de 8 millones, con el único inconveniente de tener que averiguar cómo gastar tanto dinero (luego se supo que algún directivo tenía devoción por las motocicletas). Cotilleos aparte, estaba claro que Imagine era buena generando beneficios… e igualmente efectiva gastándolos.

Una buena cantidad de efectivo iba destinado al alquiler. Imagine quería proyectar una imagen de éxito, así que se instaló en unas oficinas en el centro de Liverpool, poco antes de desplazarse definitivamente a unos cuarteles generales de cuatro pisos en Sir Thomas Street, que fueron bautizados como 'Imagine House'. Sorprendentemente, solo los ejecutivos de ventas, marketing y contabilidad se instalaron allí: desarrolladores y creativos se fueron a unas oficinas separadas en Tithebarn Street. Tony Tyler, editor de *Big K*, visitó estas lujosas oficinas y quedó claramente impresionado. "Sus oficinas son inmensas; es la única palabra posible," escribió entonces. "Cientos de metros sitúan a los programadores en equipos de dos, cada uno con una amplia mesa, un Sage IV y un par de monitores. Muchos de los puestos tienen paredes de cristal."

El espacio era excesivo, pero Imagine estaba creciendo gracias a un trato al que había llegado con la editorial Marshall Cavendish a finales de 1983. Ésta editaba una revista sobre programación llamada *Input* y como complemento de la publicación, contrató a Imagine para que produjeran seis títulos originales en múltiples formatos, en un trato con un valor de 11 millones de libras. Para conseguir cumplir lo pactado, Imagine empleó a una gran cantidad de programadores adicionales. En una entrevista en los primeros meses de Imagine, Butler aseguraba que nunca pasarían de 25 empleados, ya que eso llevaría a un modelo de negocio "menos eficiente", pero acabaron teniendo más de un centenar. Y muchos de ellos, muy bien remunerados. "Había algo de exceso genuino en todo ello," dice Gibson. "Lo más llamativo era la flotilla de coches carísimos. Yo era un humilde programador y mi coche de empresa era un Porsche. Los gastos se dispararon, yo solía pasar como gastos gasolina para uso privado y tickets de aparcamiento. Recuerdo que uno de los programadores era adicto a los polos de helado. Comía tres o cuatro al día y lo pasaba todo a la empresa."

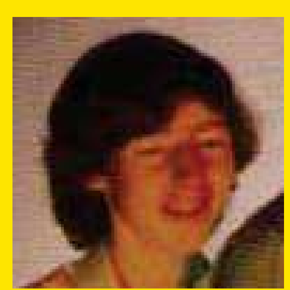
..the name of the game



Eugene Evans
PROGRAMMER
■ El 'mago' de 16 años de Imagine. Creó varios títulos para VIC-20 y trabajó en el infausto megajuego de C64 *Psyclapse*.



John Gibson
PROGRAMADOR
■ Apodado 'Abuelo' por su avanzada edad (¡34 años!), escribió *Zzoom* y *Stonkers*, y fue miembro clave del equipo de *Bandersnatch*.



Ian Weatherburn
PROGRAMADOR
■ Creó *Zip-Zip* y *Alchemist* para Spectrum. Miembro del 'Equipo A', Weatherburn era la 'cara' de *Bandersnatch* junto a John Gibson.



Sylvia Jones
JEFA DE VENTAS
■ Tal y como se vio en el documental *Commercial Breaks*, tenía el nada envidiable trabajo de vender la idea de 'Megagame' a los distribuidores.



Paul Finnegan
JEFE DE VENTAS
■ Otro empleado que llegó de Bug-Byte. Trabajó en el departamento de ventas, pero lo dejó a los seis meses para unirse a Ocean Software.

"Era un humilde programador, pero mi coche de empresa era un Porsche"
John Gibson

Al final fueron los salarios, alquileres y cuotas lo que secó las finanzas de Imagine. Para complicar las cosas, el contrato con Marshall Cavendish terminó en febrero de 1984 después de que la editorial rechazara las propuestas iniciales de Imagine. La compañía discutió los términos del trato, pero acabó accediendo a devolver las 200.000 libras adelantadas en 12 mensualidades. A pesar del fin de la asociación, se mantuvieron las contrataciones recientes e Imagine publicaría dos de los juegos previstos para Marshall Cavendish, *Pedro* y *Cosmic Cruiser*. Estos dos títulos sin mucho fuste no hicieron demasiado por aumentar las ventas durante una primera mitad de 1984 que fue bastante dura. En cualquier caso, la prioridad de Imagine en este punto no eran los juegos de cassette ordinarios, que se vendían a algo más de seis euros de la época, sino los infaustos 'Megagames', que se venderían por un precio cinco o seis veces superior.

Dos Megagames se anunciaron -*Bandersnatch* para Spectrum y *Psyclapse* para Commodore 64- y ambos precisaban de un periférico que contenía un chip de ROM que podía almacenar "animaciones tipo dibujo animado" y "sonido auténtico", de acuerdo con Butler. La cuestión más obvia era si la gente se podía gastar cincuenta euros de la época en un juego de Spectrum o C64, independientemente de lo vistoso que fuera. Internamente, la auténtica pregunta era... ¿podía la compañía ni siquiera programar esos juegos? Más allá del proceso de desarrollo -que podía prolongarse meses y meses, encadenando retrasos- el hardware que requería tenía que desarrollarse y fabricarse. Se hablaba de unos dos millones de euros e Imagine no tenía ese dinero. De hecho, ya le costaba encontrar dinero para mantenerse a flote. En abril de 1984 recibieron su primer aviso de liquidación debido a la gran cantidad de deudas sin pagar.

Para conseguir dinero, la compañía puso en venta su catálogo, que acabó comprando Beau Jolly (que los reeditaría en packs recopilatorios). El siguiente paso era vaciar el edificio de Sir Thomas Street, un movimiento que también incluyó el despido de diez empleados. Finalmente, una petición de liquidación del publisher VNU llegó a buen puerto el 9 de julio de 1984. Toda la campaña de los Megagames, que marcó el principio del fin aparece en el documental de la BBC 'Commercial Breaks', famoso porque los cámaras fueron a hacer una entrevista a la gente de la compañía y se encontraron el desalojo de la oficina: un descarrilamiento en directo ante las cánaras de televisión.

Lo que no captaron fue a Lawson diciendo a Evans y Gibson que cogieran los Sage IVs que contenían los Megagames y los escondieran en los baños hasta que los alguaciles hubieran abandonado el edificio. Con el código rescatado, Gibson continuaría trabajando en *Bandersnatch*. "Me encerraron en una habitación en la casa de Dave Lawson para acabar el juego después de que Imagine se hubiera volatilizado," revela. Ninguno de los Megagames se materializaría, aunque elementos de *Bandersnatch* aparecerían en juegos posteriores de ex-empleados de Imagine.

Toda la polvareda que se levantó tardó un tiempo en asentarse. Volaron las acusaciones y se desató ▶

» [VIC-20] El divertido plataformas *Wacky Waiters*, escrito por Eugene Evans.





¿dónde están ahora?



Ian Hetherington

■ El director financiero de Imagine ha pasado por otras empresas como director. Fue fundador de Psygnosis, publisher que se haría famoso en la era de los 16 bits y más allá. Más adelante cofundó Evolution Studios y presidió Realtime Worlds. Ahora es CEO de eeGeo, desarrollador de Dundee especializado en mapeado 3D.



Eugene Evans

■ Evans se unió brevemente a Psygnosis antes de dejarlo para arrancar su propia compañía, Graphic Final, que produjo *Bermuda Project* para Mirrorsoft en 1987. Después se retiró de la programación y se mudó a Estados Unidos, donde ejercería cargos directivos en Viacom, Zipper Interactive, Mythic Entertainment y Electronic Arts. Hoy es asesor y consultor.



John Gibson

■ Fue uno de los cinco ex-desarrolladores de Imagine que fundaron Denton Designs. Su *Gift From The Gods*, publicado por Ocean, se basaba claramente en *Bandersnatch*. Dejó Denton para establecerse como freelance, antes de unirse a Hetherington en Psygnosis en 1990. Más tarde sería jefe de programación en Warthog y Evolutions Studios. Hoy está retirado.



Steve Blower

■ Después de la caída de Imagine, Blower se unió a Ocean como director creativo, puesto que mantuvo hasta 1997. De allí pasó a Ideogram, desarrollando contenido interactivo para aplicaciones educativas y juegos. Hoy dirige WebKwik, un negocio de diseño web.



Bruce Everiss

■ Ha pasado por varios puestos relacionados con ventas y marketing, incluyendo una breve temporada en Tansoft y Codemasters. En 2011 se unió a David Darling en Kwalee, especializado en desarrollo para móviles, y lo dejó en 2013.



David Lawson

■ Lawson cofundó Psygnosis con Ian Hetherington y Jonathan Ellis en 1985 y participó en varios juegos, incluyendo *Brataccas*, *Barbarian* y *Obliterator*. El resto de su carrera no está tan clara, aparentemente dejó la industria del videojuego después de aquello.



Mark Butler

■ Después de Imagine, Butler se unió al estudio de Liverpool Thor/Odin como director. No duró mucho, y después de aquello, su carrera es un misterio.

"El mercado de los 8 bits fue asesinado por la piratería"

Bruce Everiss

▶ una agria batalla entre los directores de la empresa, surgiendo varias facciones dentro de ella. Por supuesto, la prensa expuso el drama de forma muy diligente (muchas de las publicaciones eran acreedoras debido a publicidades no pagadas). *Your Computer* incluso pidió a Everiss que escribiera un artículo sobre la caída de Imagine, en el que éste hizo una lista de todos los errores que él creía que se había producido, señalando la falta de control financiero, los excesivos gastos de alquiler, el trato fallido con Marshall Cavendish, el fiasco de los Megagames y mucho más. Ahora piensa que la piratería fue responsable en gran medida. "El artículo debería haberse contextualizado mejor," dice, como respuesta a sus afirmaciones de entonces. "El mercado de los 8 bits fue asesinado por el pirateo de cintas. Si los consumidores no estaban pagando por los juegos nosotros no podíamos pagar a los empleados. A eso se sumaron errores de dirección, que hicieron que Imagine fuera la primera y más grande en desaparecer."



» [VIC-20] Otro juego temprano de Evans fue *Catcha Snatcha*, donde controlas a un detective de unos grandes almacenes.

Everiss y muchos otros empleados saldrían de Imagine en busca de otros trabajos en la industria del software. La marca Imagine continuó dentro de Ocean Software (antes Spectrum Games), que compró los derechos del nombre. El trato no incluía las deudas, obviamente, pero sí muchos de esos Sage IV que se usaron para programar, así como algunos juegos que estaban en proceso de desarrollo (como *World Series Baseball*). El nombre de Imagine acabaría siendo valioso para Ocean, cuando casi se frustró un trato con Konami para adaptar recreativas a ordenadores domésticos, y la empresa japonesa casi se echa atrás porque no quería que su marca fuera eclipsada por la de Ocean. La solución fue publicar los juegos bajo el nombre de Imagine, y por eso durante unos años Imagine fue la etiqueta para muchas de las exitosas conversiones de recreativa de Ocean.

Acerca de la compra de la marca Imagine, Paul Finnegan, de Ocean, recuerda: "Nos dimos cuenta de que la cantidad de esfuerzo y dinero que se había invertido en la creación de la marca Imagine era muy valioso y la compramos a un precio muy razonable." Curiosamente, Finnegan había pasado seis meses en Imagine en un puesto de ventas antes de unirse a Ocean, así que es perfecto para comparar ambas compañías. "Imagine era brillante generando historias que hacían que se hablara de la industria del videojuego," dice. "Su mayor problema es que no tenían un control financiero y de presupuesto real. ¡Solíamos bromear diciendo que hasta la señora de la limpieza tenía un Porsche! Había una gran diferencia entre Ocean e Imagine: los dos principales socios de Ocean tenían mucha más experiencia y habían

después de la tormenta

La marca Imagine sobrevivió en Ocean Software, y llevó consigo unos cuantos juegos estupendos.



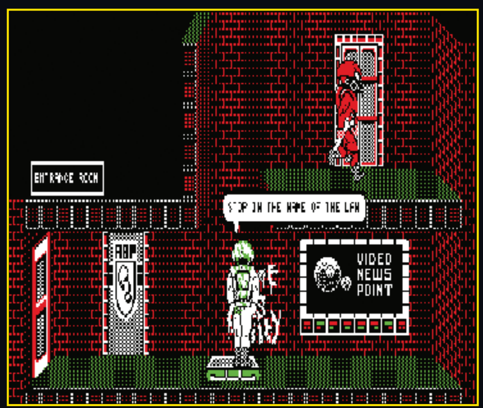
HYPER SPORTS
VARIOS, 1985

■ Ocean tuvo uno de sus mayores éxitos con *Daley Thompson's Decathlon*, que era su propia versión del mítico *Track & Field* de Konami, así que tenía sentido que se acabara haciendo cargo de los ports de la secuela arcade. Y el resultado fue estupendo, con una sartenada de minijuegos bien emulados en diversas máquinas.



MOVIE
VARIOS, 1986

■ Uno de los pocos juegos que Ocean lanzó en su sello Imagine que no era una conversión de una recreativa fue esta aventura isométrica para Spectrum y Amstrad con una divertida historia detectivesca. Tiene algunos puzles francamente inexpugnables, pero *Movie* es un juegazo.



» [Atari ST] *Bandersnatch* acabó convirtiéndose en *Brataccas*, editado por Psygnosis para máquinas de 16 bits en 1986.





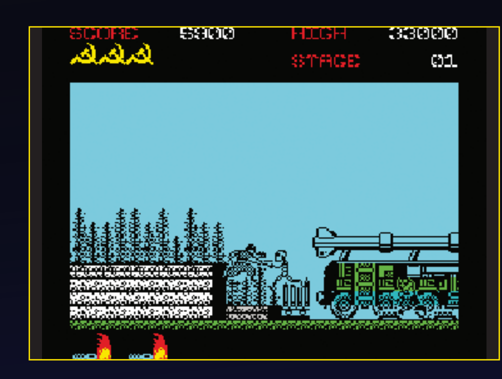
tenido éxitos en otro tipo de negocios. Hicieron crecer Ocean de una forma escalonada y bien estructurada, y esperaron a que el negocio hiciera dinero con unas bases bien asentadas. Imagine se limitó a gastar todo el dinero que iba ganando tras un primer año increíble."

Para Evans, Imagine fue una valiosa experiencia de aprendizaje. "Fue estupendo para empezar, y según pasaba el tiempo se convirtió también en una experiencia muy exigente. Los primeros proyectos se adjudicaban a una o dos personas. Cuando empezamos con los Megagames había diez o quince personas involucradas y todo se complicó, teníamos que aprender a trabajar en equipo. Por entonces, tantas compañías quebraron que el colapso de Imagine ni siquiera era una novedad. Para los que estábamos ahí fue importante, pero con el paso del tiempo solo es un pequeño capítulo de una historia mucho más amplia."

Es fácil olvidar que, independientemente de su caída, Imagine hizo grandes juegos y en su primer año reveló grandes muestras de genuino talento. También era progresista en aspectos como la presentación de los equipos de desarrollo o la calidad de la presentación. Everiss coincide, por supuesto. "Fuimos los pioneros que llevaron la industria de la mesa de la cocina a organizaciones reales. El resto nos usaron como modelo. Muchos de los aspectos de organización actuales se basan en lo que creó Imagine, de desarrollo a marketing. Fuimos la primera compañía británica con artistas profesionales dedicados y especialistas en sonido. Por supuesto, cometimos muchos errores... algo inevitable cuando haces tantas cosas por primera vez."

Gibson coincide, y ve a Imagine como uno de los padres fundadores de la industria británica. "Imagine era Dave Lawson," dice. "Fue su innovación y liderazgo los que la hicieron triunfar y caer. Si no se hubiera esfumado, hoy sería considerado un visionario. Y si Ian Hetherington no hubiera estado en Imagine, Psygnosis no se hubiera convertido en el mejor estudio británico de la historia."

Si Gibson pudiera volver atrás en el tiempo, daría un consejo a los directores de Imagine. "Les diría que hicieran todo igual", dice, sonriendo. "Disfruté cada minuto de mis 32 años en la industria, pero esos 18 meses en Imagine fueron los mejores." *



GREEN BERET

VARIOS, 1986

■ Una excelente conversión en la mayoría de las máquinas de 8 bits de la recreativa de Konami que captura perfectamente la mecánica, dificultad y por supuesto, exagerada violencia del original. Gracias a lanzamientos como *Green Beret* Imagine se reencontró con su reputación perdida.



ARKANOID: REVENGE OF DOH

VARIOS, 1987

■ Uno de los mejores machacaladrillos de la historia, que recuperaba todo lo que hizo grande al primer juego y le sumaba nuevos tipos de ladrillos, nuevos power-ups (algunos ciertamente salvajes), nuevos jefes y el doble de pantallas. Una estilosa actualización de un concepto clásico.



TARGET: RENEGADE

VARIOS, 1988

■ Las versiones para ordenador de *Double Dragon* eran atroces pero, sobre todo, eran innecesarias: *Target: Renegade* se adentró antes en el subgénero de las peleas callejeras con scroll lateral, y lo hizo mucho mejor. El cooperativo para dos jugadores y las armas elevaron esta versión de Ocean por encima del original.



Descubrimos la historia de pasión, pérdida de tiempo y atracón de trabajo que hay tras el desarrollo del *spin-off* de la serie Lemmings del que sólo se acuerdan unos cuantos jugadores.

» Fuera de Europa el juego se llamó *The Adventures Of Lomax.*

Cuando llevaba en desarrollo cosa de un año, lo que había de *Lomax* era "un montón de la nada más absoluta"; es decir, no habían dado palo al agua. En ese momento, la oficina central de Psygnosis contactó con el equipo de desarrollo para informarle de que se les había acabado la paciencia y, por decirlo de forma suave, el *publisher* puso las pilas a los autores de *Lomax*. Para el equipo, el desarrollo supuso estar al mismo tiempo en el cielo y en el infierno.

Lomax llegó al equipo gracias al juego que acababa de desarrollar, *Flink*, en 1994. A Psygnosis le gustó tanto *Flink* que decidió dar a sus creadores un proyecto nuevo. Al principio, *Lomax* iba a ser un juego para Mega Drive, pero Psygnosis tenía la mirada puesta en una nueva consola 3D que iba a fabricar una empresa sin experiencia en el mundo de los videojuegos y que se iba a llamar PlayStation. *Lomax* se basaba en *Lemmings*, pero se trataba de dar a la serie un rumbo diferente. Erwin Kloibhofer, programador de *Lomax*, dice sobre este cambio en el enfoque del juego: "Psygnosis quería que creásemos un plataformas *Jump-and-run* de *Lemmings* en 3D. Eso fue lo que nos pidieron cuando nos lo explicaron y, la verdad, tampoco necesitábamos que nos dijeran nada más. Estábamos emocionados y era un honor que nos hubiesen encargado ese trabajo.





» [PlayStation] El *pixel art* de Henk Nieborg es llamativo, lleno de color y de vida en Lomax.

Al contrario que con *Flink*, con el que tuvimos que hacer una presentación detallada y escribir un *playbook*, con *Lomax* Psygnosis simplemente nos dijo: '¡Adelante!'". Como no tenía un documento de diseño que echarse a la boca, Erwin se fue desde Austria hasta Holanda para trabajar con el artista Henk Nieborg.

Henk iba a aportar el increíble y característico *pixel art* que ya había mostrado en *Flink*, y luego Erwin podría convertir ese trabajo en un juego. Si a esto le añadimos la potencia del nuevo hardware 3D de PlayStation, tenemos todos los ingredientes para una tormenta perfecta de creatividad. Pero no sucedió así, y todo degeneró hasta ese momento en que *Lomax* estuvo a punto de ser cancelado. Henk y Erwin admiten que cuando empezó a entrar el dinero a espuertas se dedicaron a disfrutar de la vida en lugar de centrarse en los plazos de entrega que había fijado Psygnosis. Erwin explica lo que hicieron mal: "¿Que qué sucedió?, muchas cosas. La más importante es que éramos hombres jóvenes que empezábamos a saborear 'las mieles del éxito', por decirlo así. Nos dedicamos mucho más a disfrutar de la vida personal que de la profesional. Fue todo muy diferente respecto a cuando hicimos *Flink*. Con *Lomax* nuestro tren descarriló. En lugar de animarnos a avanzar, tirábamos hacia abajo uno del otro y ninguno de los dos fue capaz de llevar a cabo un 'trabajo' que inspirase al otro. Vivíamos a tope, sí, pero profesionalmente fue una época espantosa". Psygnosis nos dio un empujón porque el lanzamiento de PlayStation estaba a la vuelta de la esquina. Y les dimos un montón de excusas ridículas de por qué no habíamos cumplido. Había muy mal rollo".

Aunque habían avanzado algo, el mismo Henk reconoce que, después de un año de trabajo, sólo tenían hecho el 25 por ciento de *Lomax*. Habían fallado varios plazos de entrega y apenas tenían el esqueleto del juego cuando Psygnosis se plantó. En ese momento la distribuidora exigió a Henk y a Erwin que siguiesen desarrollando el juego bajo estricta vigilancia en sus oficinas de Liverpool. Los sentaron junto al equipo de Psygnosis que estaba trabajando en *WipEout* y les apretaron las tuercas. Para sorpresa de todos (incluidos Henk y Erwin), lo consiguieron.

Al hablar de cómo revitalizaron el proyecto, Erwin afirma: "Nos dejamos la piel durante dos meses. Trabajamos sin descanso los siete días de la semana y vivíamos a base de Coca Cola y Pizza. ¡Recuperamos el *mojo* y pusimos el motor otra vez a toda máquina, teníamos unas ideas geniales y nuestro entusiasmo no conocía límites! ¡Fue increíble de verdad!". Henk lo reafirma: "La gente de los otros equipos nos miraba cómo diciendo: '¿Cómo pueden trabajar como mulas?' No tenían ni idea de que los 12 meses anteriores habían sido para nosotros como unas vacaciones... Nuestros productores volvieron a mostrarse emocionados y esperanzados. ¡De 'un montón de la nada más absoluta' habíamos creado algo que parecía un juego real! Los productores nos dijeron que habíamos obrado un milagro. Visto con perspectiva, aquellos dos meses fueron los ▶



» [PlayStation] Antes de empezar cada nivel el jugador ve lo cerca que está de Evil Ed.

SERIE ANIMADA

Psygnosis tenía tanta fe en el proyecto que preparó un plan más ambicioso que el lanzamiento de un videojuego: de manera simultánea a *Lomax* iba a salir una serie de dibujos animados ambientada en el universo de *Lemmings*. Tiene sentido en cierta medida si pensamos en el éxito de las series animadas de *Mario* y *Sonic*, pero Lemmings no era una marca tan conocida. La idea llegó tan lejos que Psygnosis incluso contrató a un estudio de animación estadounidense para producir la serie. Le mostraron a Henk Nieborg varios diseños de personajes y, de hecho, decidió adaptar dos de ellos para que aparecieran en la versión final de *Lomax*. El primero de estos personajes era "Caballero", que más tarde se convirtió en el Lomax que protagoniza el juego, y el segundo personaje que rediseñó de la serie fue "Lorock", que aparece en el videojuego a veces para guiar al jugador. Sin embargo, en algún momento del desarrollo, Psygnosis decidió mandar a la papelera la idea de los dibujos. animados. Henk y Erwin desconocen las razones concretas de la cancelación pero tal vez se deba a que el equipo no hizo avances destacados durante el tiempo del desarrollo... o tal vez fuera porque la serie *Lemmings* a mediados de los años 90, se estaba quedando sin gas y sin seguidores.



LOS DATOS

» **EDITOR:** PSYGNOSIS
» **DESARROLLADOR:** PSYGNOSIS
» **LANZAMIENTO:** 1996
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION, PC
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

MÁS DEL ESTUDIO

LEMMINGS
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1991

FLINK
SISTEMA: VARIOS
YEAR: 1994

G-POLICE
SISTEMA: PLAYSTATION, PC
AÑO: 1997

mejores de nuestra vida; ¡sin duda, de los que estamos más orgullosos!

Lomax tiene su origen en la serie clásica *Lemmings,* creada por David Jones y Mike Daily en DMA Design en los tiempos anteriores a *Grand Theft Auto. Lemmings* era un juego clásico de puzles, y *Lomax* era totalmente diferente, más del estilo *Rayman* (que había salido el año anterior), con unos personajes cuquis y unos escenarios magníficos. La historia de *Lomax* es muy sencilla: Evil Ed ha transformado a los Lemmings en monstruos y el jugador debe derrotar a Evil Ed y devolver a los Lemmings a su forma original utilizando su fiel casco-sombrero mágico y unas cuantas habilidades especiales (como escarbar, construir escaleras o flotar). Sobre el papel *Lomax* parecía un plataformas genérico en el que saltabas, usabas el ataque giratorio para derrotar a los enemigos o recogías monedas, y es cierto que en esencia es una jugabilidad bastante típica, pero es sólido, divertido y tiene un aire muy particular; es un juego a la vez familiar e innovador. Henk dice: "Pensé que combinando al protagonista de *Lomax* con sus habilidades de *Lemmings* y



» [PlayStation] Al matar a los enemigos que estaban malditos por Evil Ed se liberaba el Lemming que llevaban en su interior.

> **"Nunca recurrí a otros juegos de Lemmings para inspirarme"**
> Henk Nieborg

ambientándolo en preciosos mundos pixelados con algunas ideas jugables buenas lograría que el juego fuese interesante. La verdad es que no recurrí nunca a otros juegos de *Lemmings* para inspirarme, ni en el aspecto visual del juego ni en el diseño. Me fijé más en otros plataformas que eran famosos por entonces. Me gustaba mucho lo que hacían en los 90 Nintendo, Capcom y Konami... ¡Me sigue gustando mucho!".

Sin duda, el centro de atención de *Lomax* es el *pixel art* de Henk, desde su diseño de personajes a la variedad excepcional de niveles que van desde un bosque exuberante lleno de lianas a paisajes que son secarrales. *Lomax* es, por encima de todo, uno de los juegos con un diseño visual más impactante de los noventa. Tras lo que aprendió en *Flink,* logró transmitir en *Lomax* un sentido magnífico del movimiento, de la velocidad y de la vida. En los años 90 el mundo del videojuego estaba atestado de émulos de *Sonic The Hedgehog,* y tampoco es que *Lomax* redefiniese el género pero sí dio al jugador un mundo muy 'requetebien' hecho y una jugabilidad rápida y divertida. Henk afirma: "Hay gente que ve *Lomax* como una secuela de *Flink,* y en parte es lógico porque yo hice el diseño y los gráficos de ambos juegos y porque ambos juegos son plataformas. Mi habilidad con los píxeles fue mejorando poco a poco, de forma natural. Intenté que *Lomax* fuese más grande y mejor que *Flink,* y así sucedió, sobre todo en el contro y la jugabilidad. Puede usar más colores y más memoria en PlayStation, lo que fue, claro, una gozada. De hecho, me volví un poco loco

SEIS SECUELAS SEDICIOSAS

Otros juegos que se salieron del camino establecido



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

NES, 1987

■ Alejándose del primer *The Legend of Zelda,* el segundo capítulo de la serie se diseñó en buena parte desde una perspectiva de desplazamiento lateral. A pesar de que el mundo del juego sigue siendo básicamente el mismo, los jugadores de la época se sorprendieron por el enfoque distinto de los combates y la exploración.



PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES

SNES, MEGA DRIVE, 1994

■ De *Pac-Man* hubo bastantes secuelas, pero *Pac-Man 2: The New Adventures* fue la primera que se salió de un camino que la serie conocía a la perfección. Se trataba de una aventura de desplazamiento lateral con elementos de puzle. Mediocre pero interesante.



MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

PLAYSTATION, 2000

■ Cronológicamente es el primer juego de la serie *Mortal Kombat.* En *Special Forces* el jugador juega sólo como Jax y cambia la habitual jugabilidad de uno contra uno a un juego de lucha en tercera persona al tiempo que introduce elementos de exploración.



» [PlayStation] Cada nivel tiene momentos únicos, como este en el Oeste en el que tienes que agarrarte a buitres para superar un abismo.



» [PlayStation] Los niveles no se limitan a quedarse en las 2D, sino que tienen distintas profundidades.

y usé demasiados colores. Todavía estaba aprendiendo y, si no recuerdo mal, llegamos a tener problemas de memoria al intentar meter todo aquello en PlayStation.



Pese a estos altibajos, Erwin y Henk recuerdan el desarrollo de Lomax con cariño. Como dice Henk: "*Flink* tuvo un desarrollo más suave, pero *Lomax* es mi favorito porque era muy 'rock and roll'. Descubrimos qué se siente cuando tu juego no te motiva y todas las cosas negativas que eso conlleva, pero también vivimos la recuperación mágica del final. Es una sensación que nunca antes había experimentado. En aquellos dos meses últimos de desarrollo me volví loco trabajando con los píxeles y diseñando niveles al mismo tiempo y teníamos un buen juego entre las manos. Por desgracia, cuando salió por fin los medios de comunicación ya no estaban demasiado interesados en ver píxeles 2D en un máquina 3D. Trabajar en *Lomax* con Erwin fue la mejor experiencia de mi vida y sé que para él también. A la gente le gusta porque hay una especie de magia atemporal con los píxeles cuando los haces bien". Erwin apunta: "Terminamos contentos con la belleza del juego, es agradable a la vista. Es fácil engancharse al juego, y eso es bueno. Es un juego bonito y agradable. ¡Y logramos terminarlo aunque hubo momentos en que creímos que no lo conseguiríamos". Erwin y Henk pasaron de la comodidad de *Flink* a un desarrollo importante con Psygnosis y Sony, y los dos son los primeros que reconocen los fallos que cometieron durante la primera etapa del desarrollo de *Lomax*. Ambos, Erwin y Henk, están también convencidos de que si se hubieran centrado en el desarrollo desde el principio el juego habría sido mucho más especial. "Lo que le falta al juego es lo que no le dimos (y que se merecía que le hubiéramos dado); no nos entregamos al máximo durante todo el tiempo de desarrollo, sólo los dos últimos meses", admite Erwin. "Casi seguro hubiera sido un juego diferente si hubiésemos trabajado en él con la misma intensidad que lo hicimos en los juegos anteriores. Es posible que entonces *Lomax* sí hubiera destacado más. Se supone que no tenía que haber sucedido así, pero a veces los críos actúan como críos y eso fue lo que nos pasó a los dos geeks hardcore que éramos...". Sin embargo, tras un año desperdiciado y cuando se quedaban sin tiempo y Sony y Psygnosis estaban desenvainando la espada, Erwin y Henk se las apañaron para sacar adelante el juego. *Lomax* se salva de ser un juego anodino gracias a su jugabilidad rápida, al increíble pixel art que ofrece y a una banda sonora magnífica compuesta por Andrew Blythe y Marten Joustra. Te guste o no la serie *Lemmings*, *Lomax* puede considerarse como el último capítulo de la era de los plataformas 2D con *pixel art*. No era un juego perfecto, ni mucho menos, pero sí fue todo un éxito. ✱



X-COM: ENFORCER

PC, 2001

■ Fue el último juego de la serie *X-Com* original hasta el reinicio de la serie. *X-Com: Enforcer* cambió radicalmente la jugabilidad, que dejó de centrarse en la estrategia para convertirse en un shooter en tercera persona. Tal vez fuese la razón de que la serie desapareciese hasta 2012...



STAR FOX ADVENTURES

GAMECUBE, 2002

■ Inicialmente no iba a tener conexión con la serie *Star Fox* y era un juego que iba a llamarse *Dinosaur Planet*. *Star Fox Adventures* se llevó la acción lejos de la nave y puso al jugador a andar en una aventura de acción. Más inspirado en *Zelda* que en otra cosa, provocó división de opiniones.



FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS

PLAYSTATION 2, 2006

■ Igual que la película Advent Children, es una secuela directa del RPG de Squaresoft. Sin embargo, tomó otro camino distinto al de *Final Fantasy VII* y se centró en el personaje de Vincent Valentine con una jugabilidad de shooter en tercera persona .

La gran aventura de Josep-Oriol Tomas

Ventamatic y el club del ZX-81

En la época de los pioneros de la informática personal en España, entre nombres tan ilustres y reconocidos como Indescomp, Investronica, Dinamic o Erbe, surgió una empresa que aportó su pequeño granito de arena a lo que hoy conocemos como Edad de Oro del videojuego español. Su nombre, Ventamatic. Sus orígenes, las máquinas de vending.

Por Jesús Relinque "Pedja"

Josep Oriol Tomas, natural de Roses (Girona), estudiante de ingeniería de telecomunicaciones en Barcelona, comenzó a interesarse por el universo de los ordenadores allá por 1982. Era en un tiempo en el que, realmente, el propio concepto de ordenador resultaba aún desconocido para la mayoría de los españoles. Para saber un poco más acerca de su historia, me puse directamente en contacto con él y le pregunté cómo fue aquel bautismo de fuego. "Un día me detuve en un quiosco de prensa y descubrí lo que era el Sinclair ZX-81 a través de las páginas de una revista inglesa. Entonces, decidí comprar ese ordenador por correo. Cuando lo recibí, me quedé bastante alucinado. Le enseñé el ZX-81 a mis compañeros de universidad y automáticamente todos querían uno. Así que decidí empezar a traer ordenadores para vendérselos. Todo esto me apasionó", comenta Oriol. Sin ser consciente del todo, el universitario se estaba convirtiendo en uno de los primeros artífices de que en nuestro país tuviéramos acceso a los ordenadores personales.

En ese punto, Oriol ya pensaba en el siguiente paso, y lo hizo acordándose de aquellos usuarios que, de golpe y porrazo, tenían entre manos un artefacto capaz de realizar auténticas maravillas,



» Las carátulas que lucían los videojuegos de Ventamatic tenían un aspecto muy cercano al tebeo español.


» El *Autostopista Galáctico* cargando en un Spectrum de 128K. Unos cinco minutos duraba el proceso...



» La portada de *La Mina*, programado por Ferraté, parecía haber sido pintada con ceras Plastidecor.

pero careciendo de las instrucciones necesarias para llevarlas a cabo. De esa forma de pensar surgió lo que Oriol denominó como el *Club Nacional de Usuarios del ZX-81*. Como todo club que se precie, estaba abierto a suscripciones. Dichas suscripciones conllevaban una suculenta ventaja: todo suscriptor recibiría en su casa un fanzine o boletín de carácter periódico, cuyo contenido se nutriría con las aportaciones de los propios miembros del club, desde consejos de programación hasta trucos para exprimir a tope el hardware del ZX-81, pasando por listados de código de programas codificados de forma casera. "Tras crear el club -explica Oriol-, los usuarios empiezan a hacer cosas con el ordenador, y algunos de ellos, juegos". El auténtico espíritu de la informática de la época, resumido en un párrafo.

Escuchando el maravilloso podcast *El Mundo del Spectrum* logré recabar más datos acerca de esta aventura, a través de una jugosa entrevista realizada al propio Oriol. Por ejemplo, resulta curioso reseñar que, en su día, el gerundense se pateó varios almacenes de El Corte Inglés para repartir copias del boletín que él mismo editaba, toda vez que el ZX-81 de Sinclair ya se distribuía de manera oficial por parte de Investronica. De esta manera logró que los sufridos dependientes de las tiendas suspiraran de alivio, ya que gracias a aquel folleto, los clientes dejaron de asaetearlos con preguntas y cuestiones acerca de los entresijos de aquel ordenador que habían adquirido en dicha tienda y que no sabían manejar.

VENTAMATIC, DEL TABACO A LOS VIDEOJUEGOS

En el año 1983, su foco comercial deja atrás el ZX-81 y se fija en el flamante ZX Spectrum, cuya potencia y posibilidades superaba con creces al de su predecesor. Por tanto, el boletín, aunque mantiene su nombre original, le hace hueco al nuevo miembro de la familia Sinclair.

Oriol, que abandonó los estudios universitarios y pasó a dedicarse en cuerpo y alma a distribuir hardware y software, utilizó la marca Ventamatic para tal fin. Una marca que había sido creada por su padre a mediados del siglo XX, con la intención de distribuir máquinas de vending (tabaco, chocolatinas...). Ventamatic fue recuperada por Josep obedeciendo a la necesidad de cubrir los costes de envíos del boletín y la propia distribución de los ordenadores, accesorios y programas.

Ventamatic llegó a colocar en el mercado una amplia cantidad de cintas de cassette. Desde videojuegos que provenían de las propias aportaciones de los suscriptores del club hasta títulos importados desde Inglaterra -programados por compañías tan prestigiosas como Vortex Software o Ultimate-, hasta aplicaciones y utilidades. Al parecer, este último grupo fue el que propició un mayor éxito de ventas a la compañía, seguramente debido a que el mercado resultaba bastante exiguo en ese sentido: copiones, procesadores de texto, herramientas para llevar contabilidad, entornos de programación…

Ventamatic llegó a tener a dos programadores en plantilla: Joan Sales, un biólogo que se enamoró de la informática y se asoció al club, y Óscar Domingo, autor de *Wreckage*, el primer videojuego publicado por la empresa en 1983. El resto de programadores, entre los que se encontraban nombres como Joan Domingo, Gabriel Ferraté y José Manuel Gutiérrez, eran socios del club que enviaban sus creaciones para que Oriol los editara si los consideraba conveniente.

Gracias a los boletines -que se preservan escaneados en *https://7grados.injiniero.es*- podemos situar temporalmente muchos de los videojuegos publicados por Ventamatic. Concretamente, en el fanzine editado el 25 de noviembre de 1983, ya se reseñan títulos como *Autostopista Galáctico*, *Wreckage* o *Escalador Loco* para ZX Spectrum, los cuales podían solicitarse para su compra a la empresa. Si nos atenemos a estos datos, podemos llegar a la conclusión de que estos juegos vieron la luz antes que lo hiciera *La Pulga*, la creación de Paco Suárez y Paco Portalo que suele referenciarse como el primer videojuego comercializado en nuestro país.



» [ZX] Pantalla de carga de *Autoestopista Galáctico*, incluyendo los créditos de sus programadores en la esquina inferior izquierda.

Murria y la destrucción creativa







» Diseño de carátula de *World Destruction*, uno de los títulos más destacados del amplio catálogo de juegos de Ventamatic.

Nacho Murria se inició en el desarrollo de programas informáticos en los años ochenta. Su primer juego se llamó *World Destruction*, teniendo la suerte de que Ventamatic se lo publicara en el año 1985. Se trata de un programa depurado y cuidado, pleno de inspiración en su mapeado, personajes y mecánica. Tuve la oportunidad de entrevistar a su programador con el objetivo de rememorar cómo emprendió aquella aventura. "Lo hice en solitario con 19 añitos -habla Murria- directamente en lenguaje ensamblador, y hasta los gráficos están hechos a mano. ¡Tampoco es que entonces hubiera muchas más alternativas! Dibujaba los píxeles en una libreta de cuadrícula y luego pasaba los datos a binario y hexadecimal. Por desgracia, me temo que esa libreta se perdió hace mucho tiempo. El diseño del juego contiene algunos guiños a la época, como la nave, que es un Viper de la serie *Battlestar Galactica*. Me refiero a la original de 1978, claro".

World Destruction tiene muchos puntos en común con *Manic Miner* y *Jet Set Willy*, títulos firmados por el gran Matthew Smith en 1983 que, a la postre, se convirtieron en auténticas sensaciones jugables de la época para el ZX Spectrum. Sin embargo, no estamos hablando de un simple clon, ni mucho menos. El juego de Nacho Murria posee aspectos tremendamente originales e incluso innovadores. Aunque pueda ser considerado un poco spoiler, os contaré que si llegáis al final del mapeado del juego, encontraréis un propulsor o jet-pac. En ese momento, se os encomendará la misión de recorrer de nuevo todas las pantallas en orden inverso con la ayuda de dicho propulsor. No contento con ello, Murria añadió una especie de epílogo en el que la metodología lúdica volvía a realizar un giro de tuerca y viraba hacia el género de los matamarcianos, con la mencionada aeronave Viper.

Acerca de sus influencias, Murria me comentaba lo siguiente: "Decir que me 'inspiré' en juegos como *Manic Miner* y *Jet Set Willy* es ser muy amable. En realidad fue algo bastante más básico. Lo que inicialmente pretendía hacer no era un juego completo, ni mucho menos venderlo, sino sencillamente aprender a programar, resolver los problemas mecánicos y de interfaz de usuario. Y para ello, lo de menos era el resultado final. Lo importante era cómo ir resolviendo cada uno de los problemas que se planteaban... aunque al final la cosa se enredó hasta quedar el programa tal y como quedó". A tenor de las declaraciones de Murria, comprobamos una vez más lo habitual que era un caso como el de *World Destruction* a mediados de los años ochenta, donde un programador comenzaba a hacer sus primeros pinitos en la programación tomando como base un videojuego referente. Finalmente, ese campo de prácticas derivaba en otro videojuego que acababa tomando forma y siendo comercializado.

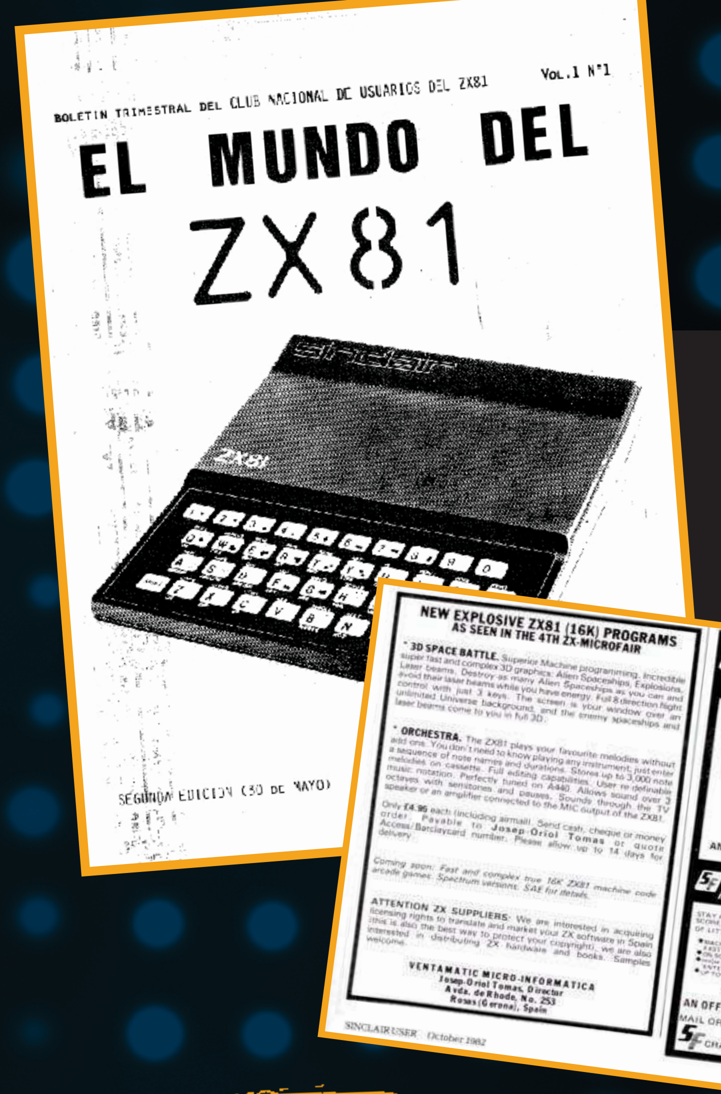
Lo cierto es que, a pesar de que Murria fuera un neófito, su ópera prima podía considerarse un juego bastante redondo, con un nivel de dificultad muy bien ajustado. Al respecto de lo difíciles que resultaban los títulos de la época por regla general, Murria comentaba lo siguiente: "Los juegos de entonces eran excesivamente difíciles, quizá comparados con los de ahora. ¡Y yo pensando que cada vez juego mejor porque tengo más tablas! No, en serio. Pienso que es cierto y es una pena: parece que en estos tiempos la gente espera inmediatez de resultados o se aburre enseguida. Pero no sólo pasa eso con los videojuegos. Pasa con la lectura (cada vez parece que cuesta más leer un artículo entero hasta el final), con el cine, aunque no soy un experto, y con los contactos sociales (pobre de ti si te dejas el móvil en casa)".

En relación con Ventamatic, me interesé por conocer cómo llegó el programador a establecer contacto con Josep Oriol, de forma que *World Destruction* lograra ver la luz bajo el sello de la empresa de vending. "Qué recuerdos… -comenta Murria-. Ventamatic editaba una revista sobre el Spectrum que yo devoraba cada mes. Creo que la localicé por un anuncio en una revista de informática general. Hace tanto tiempo que los detalles que recuerdo son confusos. Lo que sí puedo recordar es que gran parte de la revista (o boletín, más bien) eran colaboraciones de los lectores. Recuerdo haber hecho alguna colaboración, y que personalmente, o a través del boletín, me ofrecieron la posibilidad de hacer algo más serio; lo que en aquella época, y con 19 años, me pareció algo absolutamente increíble".

▶ Muchos de los títulos lanzados por la empresa de Josep Oriol mimetizaban el fondo y las formas de célebres máquinas recreativas contemporáneas. Por ejemplo, si echamos un vistazo a *La Mina* –cuya portada parece haber sido coloreada por un infante que deseaba estrenar sus ceras de colores–, comprobaremos que es igualito a *Bagman* de los franceses Valadon Automotion. Por su parte, *Escalador Loco* no solo copiaba al *Crazy Climber* de Taito, sino que se atrevía a bordear los límites de la legalidad al traducir el título del original. Eran tiempos en los que si mirabas lo que hacía el de al lado para aprobar el examen, lo más probable es que el profesor hiciera la vista gorda.

La prolífica producción de Ventamatic no llega más allá de 1986. A ese respecto, Oriol confiesa que su afán no era hacerse rico con el negocio de la empresa, sino pasárselo bien con lo que realmente le gustaba. De hecho, cuando llegó el verdadero boom del videojuego de 8 bits y surgieron las grandes empresas españolas del sector, fue el momento escogido por el gerundense para dar por finalizada su aventura en el terreno del videojuego. Renunció a seguir ganando dinero, puesto que, según sus propias palabras, "el sector ya no le resultaba divertido". Quizás sea este el motivo por el que Ventamatic cae una y otra vez en el olvido cada vez que se repasa la historia del videojuego en España. Sirva este artículo para reivindicar la valiosa aportación llevada a cabo por la empresa de Josep Oriol a dicha historia. A nuestra historia.

Agradecimientos a los chicos de *El Mundo del Spectrum* por su valioso trabajo, a Juanfra Torres por su material cedido para fotos y a *https://7grados.injiniero.es* por sus escaneos. ✱


BOLETIN TRIMESTRAL DEL CLUB NACIONAL DE USUARIOS DEL ZX81 VOL.1 Nº1

EL MUNDO DEL ZX81

SEGUNDA EDICION (30 DE MAYO)

NEW EXPLOSIVE ZX81 (16K) PROGRAMS AS SEEN IN THE 4TH ZX-MICROFAIR

* 3D SPACE BATTLE. Superior Machine programming. Incredible super fast and complex 3D graphics: Alien Spaceships, Explosions, Laser beams. Destroy as many Alien Spaceships as you can and avoid their laser beams while you have energy. Full 8 direction flight control with just 3 keys. The screen is your window over an unlimited Universe background, and the enemy spaceships and laser beams come to you in full 3D.

* ORCHESTRA. The ZX81 plays your favourite melodies without add ons. You don't need to know playing any instrument, just enter a sequence of note names and durations. Stores up to 3,000 note melodies on cassette. Full editing capabilities. User re-definable music notation. Perfectly tuned on A440. Allows sound over 3 octaves with semitones and pauses. Sounds through the TV speaker or an amplifier connected to the MIC output of the ZX81.

Only £4.95 each (including airmail). Send cash, cheque or money order. Payable to Josep Oriol Tomas or quote Access/Barclaycard number. Please allow up to 14 days for delivery.

Coming soon: Fast and complex true 16K ZX81 machine code arcade games. Spectrum versions. SAE for details.

ATTENTION ZX SUPPLIERS: We are interested in acquiring licensing rights to translate and market your ZX software in Spain (this is also the best way to protect your copyright), we are also interested in distributing ZX hardware and books. Samples welcome.

VENTAMATIC MICRO-INFORMATICA
Josep-Oriol Tomas, Director
Avda. de Rhode, No. 253
Rosas (Gerona), Spain

SF GOBBLERS
PUCKMAN FOR 16K ZX81
BEAT THAT HIGH SCORE! GOBBLE THOSE DOTS BEFORE THOSE MEANIES GOBBLE YOU! YOUR ONLY AIDES ARE FOUR "POWER PILLS" WHICH MAKE THE MEANIES EDIBLE. BUT NOT FOR LONG!
- MACHINE CODED FOR FAST ACTION
- EXTRA "GOBBLER" FOR 10,000 POINTS
- ON SCREEN SCORING
- HIGH SCORE WITH "ENTER NAME" FACILITY
- UP TO 4 PLAYERS

AN ANNOYINGLY FRUSTRATING GAME FOR ONLY £5.95

SF ASTEROIDS FOR 16K ZX81

THIS GAME IS JUST AS BAD – AND ONLY £5.95
AN OFFER FOR REAL MASOCHISTS – BOTH TAPES FOR £9.95
MAIL ORDER ONLY-PLEASE MAKE CHEQUE/PO PAYABLE TO
THE SOFTWARE FARM
CRAIGO FARM, BOTANY BAY, TINTERN, GWENT SF

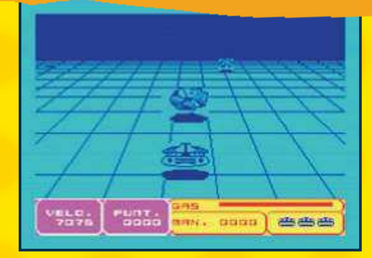
SINCLAIR USER October 1982

39

» Izquierda: Portada del número 1 del *Boletín del Club de usuarios del ZX-81*, repleto de códigos, consejos, trucos y otros datos útiles.

» Abajo: Detalle del anuncio publicado en la revista inglesa *Sinclair User* en Octubre de 1982 por Ventamatic.

Cuatro joyas "ventamáticas"









3D INTERCEPTOR (1984)

■ **Programador**: Joan Domingo

Simulador de combate espacial en el que manejamos a una nave que se desplaza a gran velocidad sobre una cuadrícula que avanza hacia nosotros con una suavidad digna de admiración. La mecánica jugable no es demasiado variada, ya que se limita al simple matamarcianos con recolección de items para no quedarnos sin gasolina, pero el logro técnico es absolutamente encomiable.

EL CONSTRUCTOR (1984)

■ **Programador:** Óscar Domingo

Recreación digital de un entretenimiento en el que gastamos horas de nuestra infancia: la arquitectura. Tenemos un grupo de piezas de madera, cada una con su forma geométrica, con un color distinto y reconocible. Algunas encajaban entre sí mejor que otras, pero la regla número uno era que no existía ningún tipo de límites a la hora de combinarlas. Pura imaginación.

MAD CARS (1984)

■ **Programador:** J.M. Gutiérrez

Remedo de la majestuosa máquina recreativa de Sega, *Monaco GP*. En esta ocasión, los escenarios escogidos para recrear la simulación incluían elementos de procedencia ibérica, toros incluidos. Por desgracia, el bólido que quema rueda por los circuitos del juego circula a tanta velocidad como el McLaren de Fernando Alonso, lo cual lo hace más lento, asequible… y aburrido.

TÚNELES MARCIANOS (1983)

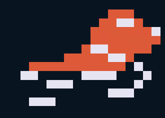
■ **Programador:** J.M. Gutiérrez

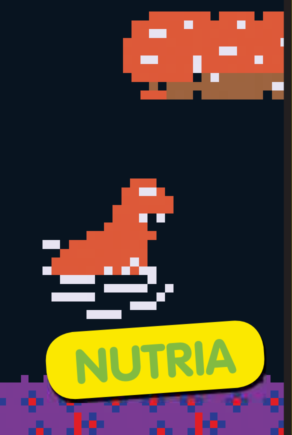
Acción cósmica aderezada con la fanfarria que compuso John Williams para *Star Wars*. Un juego con reminiscencias de la primera época de Ultimate (*Pssst, Cookie, Jet Pac*), donde nuestro astronauta debe eliminar a todos los invasores en pantalla para avanzar a la siguiente parte del túnel. Frenético, colorista y bien acabado.


CHAPOTEO ARCADE
FRO
INSECTO SNAK
DOÑA RANA
TORTUGAS
COCODRILO
SERPIENTE
FROGGER
TRÁFICO

RANA A SALVO

GGER



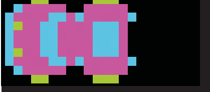


¿Recuerdas Frogger? Estaba enganchado. Hacer que esa rana cruzara la calle era toda mi vida". Así hablaba George Costanza, de Seinfeld, y es un sentimiento con el que muchos pueden identificarse. Martyn Carroll recuerda el icónico título de la Edad de Oro de los recreativos

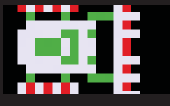


F*rogger* es un juego extremadamente simple. Cuatro direcciones, un joystick, sin botón de disparo. Tu tarea es la de guiar a cinco ranas hasta la seguridad de sus casas al otro lado de una carretera atestada de coches y un peligroso río. Cuando lo consigues, empiezas de nuevo con leves variaciones que complican la aventura. Más allá de esto, la única razón para jugar es ver cuántos 'loops' puedes completar y cuántos puntos conseguir.

Para ser un concepto tan sencillo, es asombroso la cantidad de formas que tienes de morir. Nueve, de hecho. La más obvia es que te despanzurre en coche, pero también puedes ahogarte si fallas al intentar subir al lomo de una tortuga o a un tronco y caes al río. En efecto, estas ranas son de esa rarísima variedad -que según los expertos solo existen en los videojuegos- que mueren al entrar en contacto con el agua. Amenazas más realistas en niveles superiores incluyen cocodrilos, serpientes y nutrias que encuentran muy apetitosas a los batracios. También puedes morir si sobrepasas el borde de la pantalla a derecha o izquierda (el campo de juego no es circular), llegas a una meta ya ocupada por una rana (o un maquiavélico cocodrilo) o no saltas bien en el hueco final, chocando con el borde. También hay un límite de tiempo, lo que añade presión a la tarea. Resumiendo, el juego está lleno de peligros y el más mínimo error de cálculo se castiga con la muerte.



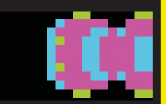


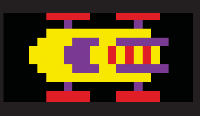




Pero cuando *Frogger* fue lanzado en 1981, los jugadores no se amilanaron con sus amenazas constantes y se engancharon a sus gráficos simpáticos y coloridos. El juego se convirtió rápidamente en un éxito y entró en las listas de clásicos junto a *Asteroids*, *Pac-Man*, *Centipede* y *Donkey Kong*. *Frogger* fue desarrollado por Konami -quizás hayas oído hablar de ellos: hacían videojuegos- y publicado por Sega. El éxito mundial fortaleció las credenciales en el mundo de las recreativas de ambas compañías japonesas.

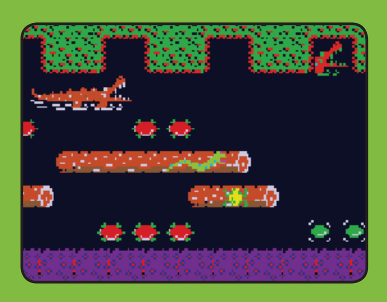
El juego también fue muy popular fuera de las recreativas y hubo incontables versiones domésticas. Con su sencilla pantalla estática y sus gráficos basados en sprites *Frogger* era accesible para la mayoría de ordenadores y consolas de la época. De hecho, el hardware de la máquina original era un básico Z80 con un chip de sonido AY. La mayoría de las primeras versiones para microordenadores no eran oficiales, con títulos como *Frog*, *Froggy*, *Frogrun*, *Hopper*, *Hoppit*, ▶





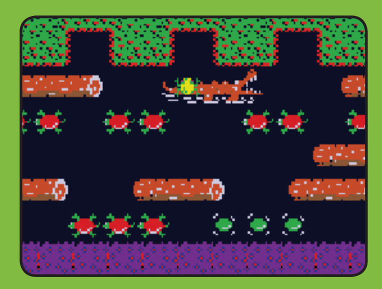
RANA MAESTRA

Algunos consejos para jugar a Frogger sin croar de dolor.



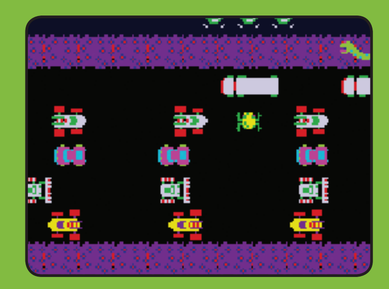
SALTOS REVERSOS

■ La naturaleza del juego te impulsa a ascender hacia la parte superior de la pantalla, pero a menudo, sobre todo cruzando el río, debes plantearte retroceder para esquivar enemigos y coger mejor posición para la meta.



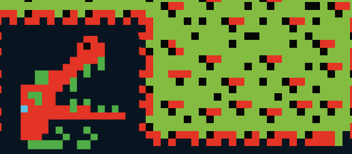
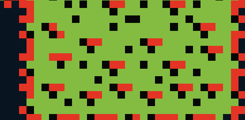
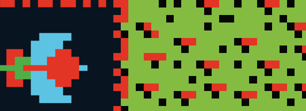
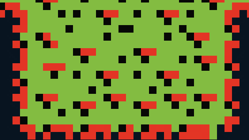
CABALGA EL COCODRILO

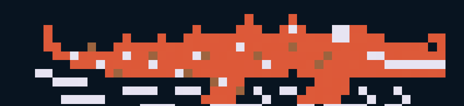
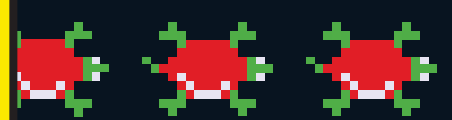
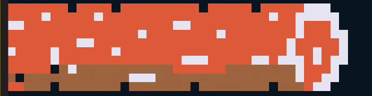
■ Desde la segunda pantalla, algunos cocodrilos sustituirán a los troncos en el río. No te preocupes: aún puedes saltar a lomos del cocodrilo como si fuera un tronco, pero eso sí, evita acercarte a la cabeza.



EL PELOTÓN DEL PASMO

■ Cuando cruces la carretera, presta especial atención al cuarto carril. Los coches de carreras pueden acelerar repentinamente, sobre todo si te entretienes demasiado. Te conviene permanecer atento a ellos.

▶ *Ribbit*... ¡o incluso *Frogger*! Sega licenció el juego de forma oficial, pero por entonces las cosas funcionaban de forma mucho menos controlada que ahora. Los derechos de medios magnéticos, cinta y disco fueron a Sierra, que lanzó el juego para todas las computadoras del mundo conocido, de Apple II a ZX81. Sabiamente, Sierra tituló sus versiones *The Official Frogger* para distinguirlas del tsunami de copias no licenciadas.

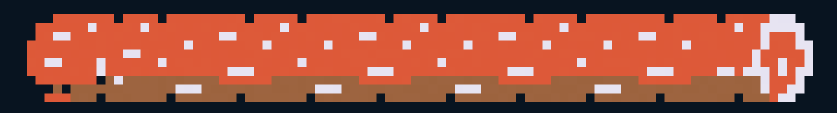
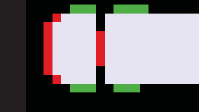
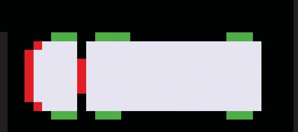
Mientras tanto, Parker Brothers se quedaba con los derechos para cartucho y los producía para Atari 2600, Atari 5200, Intellivision, ColecoVision, Atari 8-bit, VIC-20, Commodore 64 y TI-99/4A. Algunos de esos sistemas tenían tanto cartuchos como soportes magnéticos, lo que explica por qué hay versiones separadas de Parker Brothers *y* Sierra de *Frogger* en Commodore 64 y Atari 8-bit (más Atari 2600 si contamos la expansión para cassette Supercharger). Además, Konami desarrolló versiones para MSX y ordenadores Tomy Tutor. Un ejército de programadores se dedicó a convertir *Frogger* a sistemas domésticos, y entre ellos estaba Bob Pappas. Pappas tenía ya una buena relación con Cornsoft, desarrollador norteamericano que sublicenció los derechos de medios magnéticos de Sierra para desarrollar el juego en ordenadores Tandy y Timex.

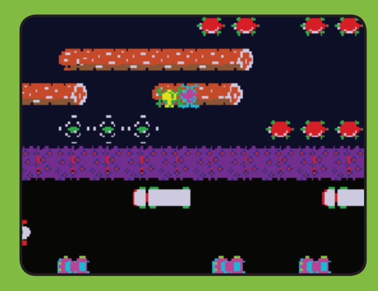
"Cornsoft consiguió los derechos de *Frogger* y me pidió que hiciera la conversión de Tandy TRS-80," dice

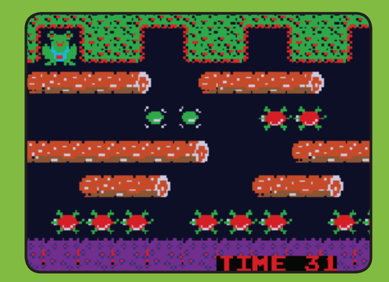
> **"Me hice bastante famoso. ¡Incluso ahora, mucha gente con la que me encuentro me habla de Frogger!"**
> Bob Pappas

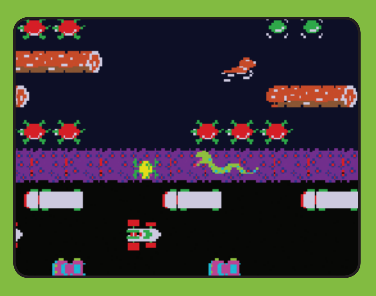
Pappas, que todavía estaba en la Universidad. "No tenía especificaciones ni código fuente. Tenía que conducir 12 kilómetros hasta la ciudad desde donde vivía en North Woods, en Minnesota, para jugar a la recreativa. Y entonces volvía y programaba de memoria." El TRS-80 era una máquina muy primitiva, con gráficos monocromos de baja resolución, lo que le dio abundantes problemas. "Empecé intentando embutir todo lo que salía en *Frogger* en la pantalla, pero no me convencía demasiado la baja resolución. El juego perdía riqueza gráfica, así que decidí dividir la pantalla para que los sprites lucieran mejor. No quería que hubiera una transición muy brusca entre la perspectiva de la carretera y la del río, así que hice un scroll para conservar el espíritu de la recreativa. También tuve que añadir clipping porque el procesador era muy lento, para que no se entretuviera pintando y moviendo sprites fuera de la pantalla."

Una vez acabó la versión de TRS-80, Pappas recibió el encargo de portar su código al Timex Sinclair 1000, de especificaciones similares, y que era la versión estadounidense del popular ZX81. "Gráficos y procesador eran muy similares," dice, "aunque trabajar con el propio Timex era





NO TE PESARÁ

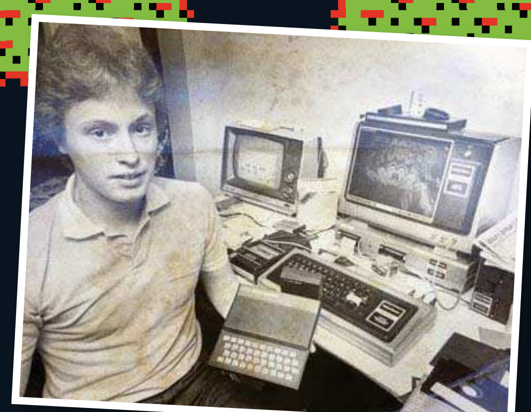
■ Si ves una mariquita en un tronco, cógela y devuélvela a tierra firme. Tendrás 200 puntos de bonus. Algo similar ocurre con las moscas. Aprovecha esas inyecciones de puntos para mejorar tus marcas.

AL FONDO A LA IZQUIERDA

■ La meta colocada más a la izquierda es la más complicada de alcanzar, así que no es mala idea intentar llegar a ella primero. Este consejo se vuelve necesidad en niveles más avanzados, con los troncos moviéndose a gran velocidad.

LA BICHA

■ Las serpientes son letales, así que evítalas a toda costa. Se moverán habitualmente por el área entre el camino y el río, impidiendo que te detengas, y a veces incluso se subirán a los troncos. ¡A veces aparecen en los dos sitios!



» Un joven Bob Pappas, enseñando su montaje casero para pasar datos del TRS-80 al Timex 1000.

imposible debido a lo pobre del teclado y la pantalla. Supuso un desafío averiguar cómo crear un entorno de desarrollo, y yo lo conseguí configurando mi TRS-80 para ello y construyendo una ROM y una placa que reseteaba el Sinclair para poder recibir mi código del Z80 desde el TRS-80, a través de los ports de audio de cassette de serie. Esto permitió reducir drásticamente el tiempo de desarrollo, y Cornsoft pudo publicar con rapidez *Frogger* para el Timex Sinclair." Esto también explica por qué el ZX81 recibió una versión oficial de *Frogger* en una época en la que los títulos licenciados no eran tan habituales como años más tarde.

Frogger fue un catalizador de la carrera de Pappas, que pasó a trabajar para Adobe, Microsoft y Apple. "Se me abrieron un montón de puertas", dice. "Me hice bastante famoso y gané mucho dinero siendo adolescente"

El éxito de *Frogger* llevó a más de una docena de continuaciones y remakes oficiales con el paso de los años, además de incontables clones. Parker Brothers, evidentemente abrumada por el éxito de la ▶



SALTANDO A NINTENDO

David Lubar nos cuenta cómo convirtió Frogger a los sistemas Nintendo en la década de los noventa.

¿Puedes contarnos brevemente cómo conseguiste el trabajo de portar *Frogger* a los sistemas Nintendo?
Había estado trabajando para Absolute Entertainment, que fue a la quiebra en 1994. Uno de los socios, Dan Kitchen, consiguió trabajo en Majesco. Me contactó para que hiciera algunas conversiones para Game Boy. Cuando Majesco licenció *Frogger*, Dan me preguntó si estaba interesado en el título. Salté sobre él (sí, es un chiste) porque *Frogger* es un clásico.

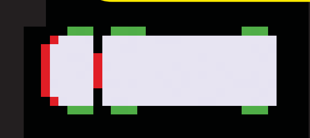


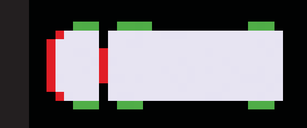
» [Game Boy Color] Lubar no podía pasar la oportunidad de trabajar con un clásico como *Fogger*.

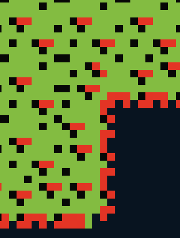
Para cuando trabajabas en tus versiones, el *Frogger* original estaba próximo a cumplir 17 años. ¿Por qué se decidió resucitar un juego tan antiguo?
Fue decisión de Majesco. Les pareció buena idea al existir un mercado de nostálgicos por los juegos antiguos que crecieron con ellos y un nuevo mercado de jóvenes jugadores que buscan títulos sencillos. Mis instrucciones fueron básicamente 'Haz *Frogger* para Game Boy y Super Nintendo.' La potencia gráfica de la Game Boy no debía ser muy superior a la del juego original. La conversión para Super Nintendo tenía mejores gráficos: Bill Jannott hizo un trabajo increíble con el agua.

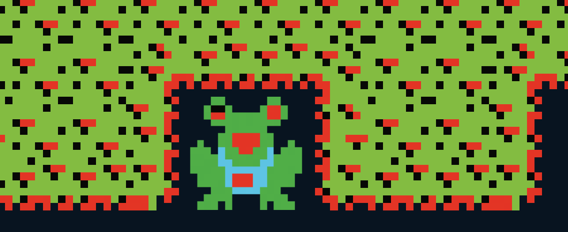
También trabajaste en *Frogger 2* para Game Boy Color, que es una gran expansión del original. ¿Cómo te acercaste al diseño del juego?
Mi idea era exprimir las posibilidades de la portátil más allá de lo que se había hecho hasta el momento, sin que por ello el juego dejara de ser divertido: las proezas técnicas no tienen sentido si el juego no divierte. Había estado experimentando con una técnica para hacer scroll en múltiples planos, y este juego parecía perfecto para desarrollar la idea. También conseguí crear lo que parecían grandes sprites, pero que en realidad eran una combinación de sprites y fondos. Para el desarrollo, intenté que se pudieran hacer más cosas aparte de esquivar objetos que se movían en horizontal.

Por entonces eras más conocido como escritor que como programador. ¿Qué tal fue trabajar en los juegos de *Frogger*? ¿Estás orgulloso de ellos?
Frogger era un encargo muy sencillo. Estoy orgulloso de haber tenido la oportunidad de hacerlo, pero cualquier programador competente habría logrado un resultado similar. Creo que *Frogger 2* puede ser uno de mis mejores trabajos de programación y diseño. Si tienes curiosidad acerca de mi trabajo como escritor, busca mi novela *Character, Driven.* Aunque está teniendo cierto éxito… ¡está muy lejos de convertirse en un fenómeno como *Frogger*!







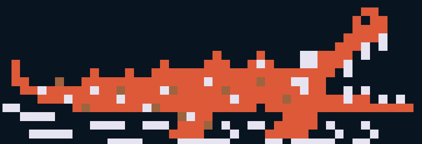


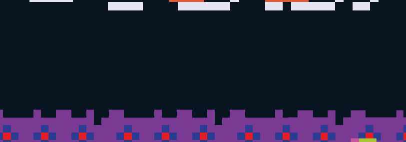


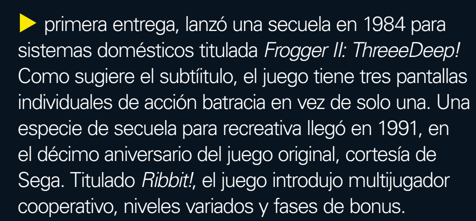
» [PS3] *Hyper Arcade Edition* incluye niveles y personajes desbloqueables de *Castlevania* y *Contra* (imagen).



» El episodio de *Seinfeld* en el que sale una máquina de *Frogger* acaba con un gran gag, con George intentando cruzar la carretera.







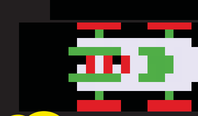
"En las partidas de alto nivel de Frogger, el gran desafío es enfrentarse a los cambios de velocidad"

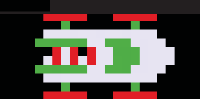
Don Hayes

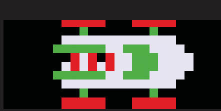
▶ primera entrega, lanzó una secuela en 1984 para sistemas domésticos titulada *Frogger II: ThreeeDeep!* Como sugiere el subtítulo, el juego tiene tres pantallas individuales de acción batracia en vez de solo una. Una especie de secuela para recreativa llegó en 1991, en el décimo aniversario del juego original, cortesía de Sega. Titulado *Ribbit!*, el juego introdujo multijugador cooperativo, niveles variados y fases de bonus.

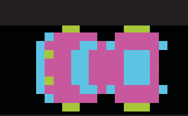
No sería hasta finales de los noventa que *Frogger* volvió a ponerse de actualidad. Hasbro Interactive licenció la propiedad para PlayStation y PC en 1997. El juego, sencillamente titulado *Frogger*, siguió la moda de coger juegos clásicos y darles un lavado de cara poligonal. El año siguiente llegaron actualizaciones más tradicionales para game.com, Game Boy Color, Super Nintendo y Mega Drive. Desde entonces y hasta 2012 prácticamente no hubo año sin un lanzamiento relacionado con *Frogger*: *Frogger: The Token Update*, *Frogger: The Improbable Adventure*, *Frogger: The Rudimentary RPG* y, cómo no, *Frogger: With Puzzles*. Algunos de ellos valen la pena, pero a veces no está muy claro si están dirigidos a adultos nostálgicos o niños muy pequeños.

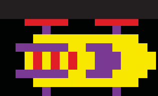
Ninguno de ellos, en cualquier caso, ha hecho competencia con el icónico original, ya firmemente asentado en la cultura popular junto a títulos míticos como *Space Invaders* o *Pac-Man*. Antes de que *Frogger* hiciera cameos en *¡Rompe Ralph!* y… esto… *Pixels*, el juego tuvo su aparición más popular en un episodio de *Seinfeld* de 1998, en el que George Costanza se topa con la misma máquina recreativa de *Frogger* a la que él solía jugar. Es más: su record, ya con más de diez años de antigüedad, seguía sin haber sido superado. Este argumento en realidad subraya otro de los aspectos mas famosos del fenómeno *Frogger*: sus records están muy disputados.

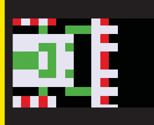






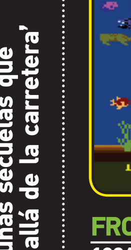






RENACUAJOS

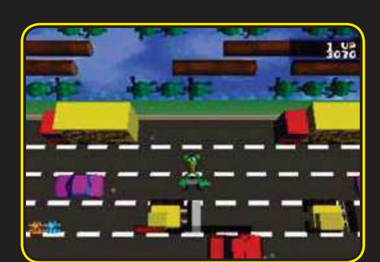
Revisamos algunas secuelas que cruzaron 'más allá de la carretera'



FROGGER II: THREEEDEEP!

1984, VARIOS

■ Esta secuela para sistemas domésticos te hace moverte por tres pantallas separadas. La primera de ellas (en la imagen, de Atari 8-bit) es submarina, demostrando que nuestro héroe anfibio puede nadar, después de todo. Un juego no muy logrado en su batiburrillo de elementos.



FROGGER

1997, PSONE/PC

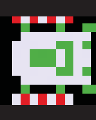
■ La portada presumía con orgullo del retorno de un icono de los videojuegos con un '¡Ha vuelto!', y no se equivocaba. Estamos ante uno de los mejores ejemplos de actualización de un clásico de toda la era Playstation, y aún aguanta el tipo pese a los horribles límites de tiempo.



FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

2000, PSONE/DREAMCAST/PC

■ El *Frogger* de 1997 resucitó la serie, y esta excelente secuela de Blitz Games básicamente fue la plantilla para futuros títulos, distanciándose del arcade original y adentrándose en territorio plataformero.

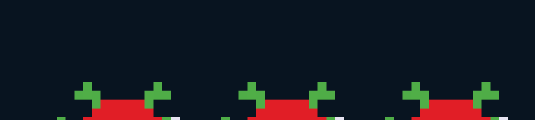


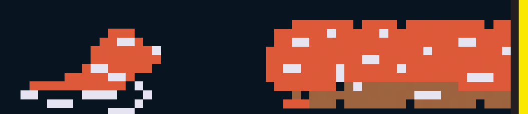
En el episodio que se emitió, la puntuación de George era de 860.630 puntos, lo que lo habría colocado en lo más alto de los rankings de Twin Galaxies, sobrepasando sin problemas el de Mark Robichek de 442.330 que llevaba ahí desde 1982. La puntuación era ficticia, pero era superable, tal y como afirmaron en junio de 2009 dos de los más conocidos jugadores profesionales, Pat Laffaye y Don Hayes, que intentaron batir el record en un evento especial. Hayes dice: "Se organizó un acto en el Challenge Arcade de Pennsylvania para Path y yo en el que intentaríamos romper el record ficticio. Ninguno de los dos lo consiguió ahí, pero yo lo superé en el MAME y Pat lo logró en una recreativa un tiempo después."

En muchos sentidos, *Frogger* es una de las recreativas en la que hay que conseguir puntuaciones altas más perfectas. No hay 'kill screen' como en *Pac-Man* o *Donkey Kong*, así que no es un caso de conseguir la mayor cantidad posible de puntos antes de que llegue un inevitable final (el marcador de niveles en pantalla deja de subir al llegar a 15 pero el juego continúa). Por otra parte, es imposible continuar de forma infinita porque el juego exige demasiada habilidad para sobrevivir indefinidamente, sobre todo porque los obstáculos aumentan sin parar de velocidad. Básicamente se trata de una cuestión de concentración máxima. "En partidas de alto nivel en *Frogger*, el mayor desafío es dominar los cambios de velocidad que ocurren durante el juego," revela Hayes, que ha estado consiguiendo records desde abril de 1983. "Aunque no hay una kill screen, sí que hay una serie de eventos que pueden ocurrir durante uno de estos incrementos de velocidad y que hacen casi imposible superarlos. Estos cambios pueden suceder mientras estás en la carretera, lo que hace que los coches sean letales. Ahí es donde entra la habilidad y la concentración."

El record actual está en 970.440 puntos, conseguido por Michael Smith en septiembre de 2012. Hayes cree que acabará siendo superado. "Un millón es posible," dice. "Los tres mejores jugadores del mundo han estado a media hora en partidas de más de cinco horas. Yo aún no me he rendido. Está en mi lista."

Así que puede que sigamos oyendo hablar de *Frogger*, aunque su encanto no esté solo en los números, sino en seguir cautivando a los jugadores durante años. No está mal para un juego tan simple. *

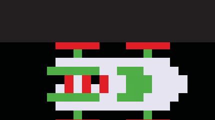


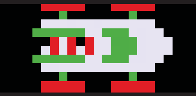




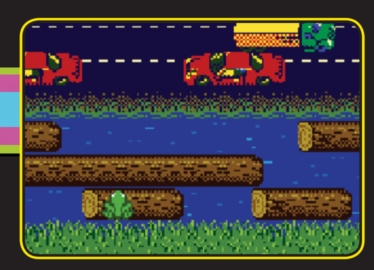
» [PS2] Muchas de las últimas encarnaciones tenían cooperativos locos.











FROGGER 2

2000, GAME BOY COLOR

■ Aunque relacionado con *Swampy's Revenge*, este lanzamiento de Game Boy Color fue diseñado con el juego portátil en mente, ya que es ideal para jugarlo en sesiones breves. Dura poco y no tiene muchos alicientes para revisarlo, pero es una entrega muy divertida.



FROGGER'S ADVENTURES: TEMPLE OF THE FROG

2001, GAME BOY ADVANCE

■ Siguiendo donde lo dejó *Swampy's Revenge*, estamos ante un frenético plataformas con elementos de aventura que encaja bien con el catálogo de la portátil. Mucho mejor que *Frogger Advance* de 2002, que es un auténtico secarral.



FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE

2003, PS2/GAMECUBE/PC

■ Los últimos *Frogger* para sistemas domésticos son productos en 3D no muy inspirados, pero este está por encima de la media gracias a la adición de puzles. Y si te gusta, prueba el juego de 2005 para DS y PSP *Helmet Chaos*.



FROGGER: HYPER ARCADE EDITION

2012, PS3/X360/WII

■ En muchos aspectos, este es el *Frogger* definitivo, con un montón de modos de juego (algunos clásicos, la mayoría renovados) y soporte multijugador. Se nota el aprecio infinito por el juego original.

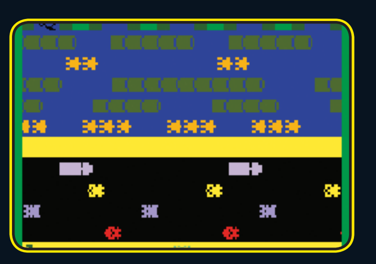
LAS CONVERSIONES

Comparamos toda la veintena de versiones aparecidas a principios de los ochenta. Mucha rana.

▶ ATARI 2600 (CART.)

La versión estándar para 2600 es un juego sorprendentemente bueno. Los gráficos son buenos y próximos al parpadeo, pero todo lo que hace falta está aquí y se juega sorprendentemente bien. La detección de colisiones flojea un poco, pero es un problema menor.





◀ INTELLIVISION

Esta versión tiene gráficos y sonido muy sencillos, pero su mecánica es innegablemente *Frogger*. Como verás en esta selección, es difícil estropear una simple conversión de *Frogger* si no pecas de ambicioso. Un detalle: en los primeros niveles, la pantalla es circular.



◀ ATARI 2600 (CINTA)

Esta versión en cassette precisaba del periférico Starpath Supercharger para funcionar, pero si lo tenías, este era el port que necesitabas. La memoria extra está muy bien empleada para mejorar, sobre todo, la presentación del juego.

▶ COLECOVISION

Colores pastel aparte, esta es una de las mejores versiones del juego en términos de mecánica. El movimiento es rápido y suave, y muy cercano a la recreativa original. La versión TI-99/4A es prácticamente idéntica a esta, así que también queda recomendada.

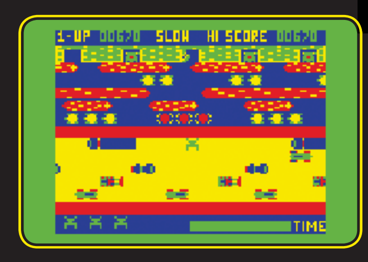


▶ ATARI 8-BIT (CART.)

El cartucho para Atari es impresionante. Los gráficos son buenos, el sonido no molesta demasiado y los movimientos son suaves y bien animados. Como es de esperar, la versión de Atari 5200 es prácticamente idéntica a esta.

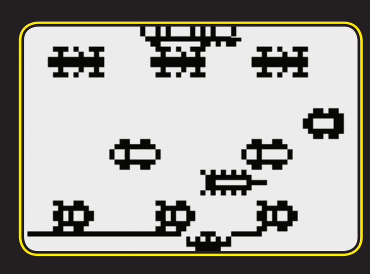
▶ TANDY COCO

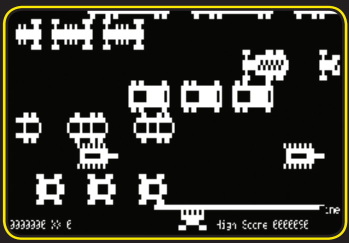
La Color Computer (CoCo) hace honor a su nombre con sus típicos gráficos chillones, algo toscos en algunas ocasiones (el movimiento está lejos de ser suave). En general es una versión jugable, y la versión para Dragon 32 es completamente idéntica.



▶ SINCLAIR TIMEX 1000

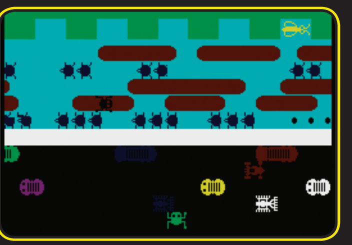
Está versión de *Frogger* está programada por Bob Pappas, que también desarrolló la de TRS-80 con resultados muy similares, aunque con los colores invertidos. Es el mejor *Frogger* para esta máquina (y por tanto, también para el Sinclair ZX81).





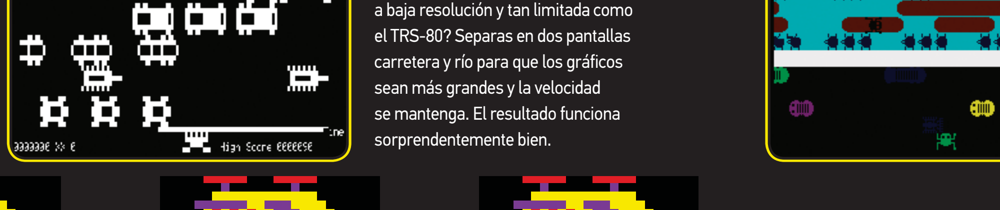
◀ TANDY TRS-80

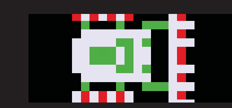
¿Cómo haces *Frogger* en una máquina a baja resolución y tan limitada como el TRS-80? Separas en dos pantallas carretera y río para que los gráficos sean más grandes y la velocidad se mantenga. El resultado funciona sorprendentemente bien.



◀ SINCLAIR TIMEX 2068

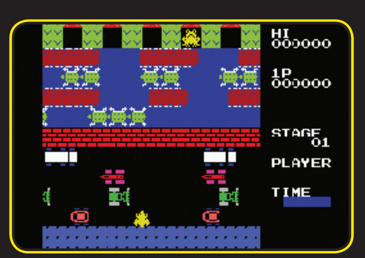
El ZX Spectrum nunca tuvo una versión oficial de *Frogger*, pero el mejorado Timex sí y, por desgracia, el esfuerzo no mereció la pena. Gráficos pobres, terrible sonido y jugabilidad mediocre mandan este port directamente al fondo del pozo.





▶ MSX

Konami produjo este cartucho para la primera generación de MSX y es, en general, una versión sólida. Su único problema es la ubicación de las puntuaciones e información a la derecha de la pantalla, dejando una zona de juego demasiado estrecha.



▶ ATARI 8-BIT (DISCO 1)

Por razones desconocidas, Sierra lanzó dos versiones separadas para Atari. Esta, de John Harris, es muy similar al cartucho (lo que siempre ha hecho sospechar que se basaban en el mismo código de base)



▶ COMMODORE VIC-20

Vale, esta es una de las raras excepciones a la norma de 'no puedes fastidiarla con *Frogger*'. Visualmente es muy tosco y los confusos gráficos hacen que cruzar el río sea realmente difícil (aunque, como en la versión para Intellivision, la pantalla sea circular).



◀ ATARI 8-BIT (DISCO 2)

Esta versión alternativa de Chuck Benton es algo más fea que la otra de Atari 8-bit, y algo más brusca también. ¡Pero también tiene una opción de juego simultáneo para dos personas donde nuestro héroe verde hace equipo con uno naranja!



◀ COMMODORE 64 (CART.)

Otro decente cartucho de Parker Brothers. Gráficamente es algo mejor que la versión de disco de Sierra, pero no se juega tan bien (para empezar, es algo más difícil). No tiene mucho más de particular.

▶ COMMODORE 64 (DISCO)

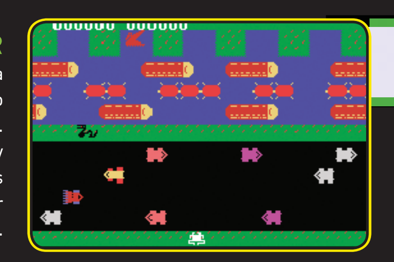
Este fue programado por Chuck Benton, que hizo la segunda versión de Atari 8-bit para disco, y es muy similar a aquella en términos de aspecto y estilo. Es algo mejor que la versión en cartucho para el mismo ordenador, y puntúa extra por su excelente colección de temas en la banda sonora.



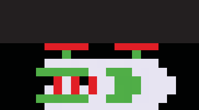


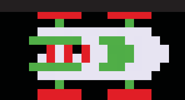
▶ TOMY TUTOR

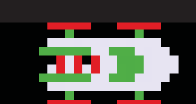
Este parece una versión simplificada del port de ColecoVision. Es simpático y colorido, y se juega con facilidad. Incluye todos los tipos de enemigos, y el único problema es que están todos desde el primer momento en vez de ir apareciendo en niveles progresivos.







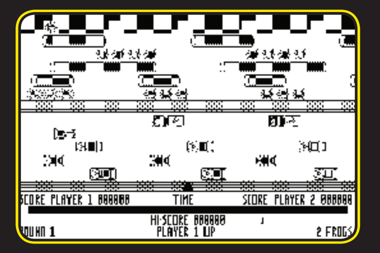






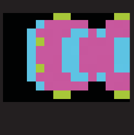
◀ VIDEOPAC G7000

La Videopac G7000 de Phillips -o Magnavox Odyssey 2- recibió esta versión, en la que también se dividen carretera y río en dos pantallas, aunque ésta se beneficia de gráficos en color. Es muy básica, pero hace bien su trabajo de recreación del original.



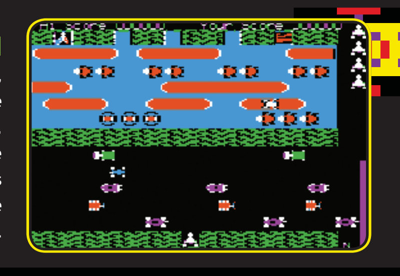
◀ APPLE MAC

Hace que uno se pregunte para qué se molestaron, si el juego no iba a ir bien en un Mac monocromo. Desde luego, es reconocible como *Frogger* y tiene todas las características exigibles, así que su existencia está mínimamente justificada.



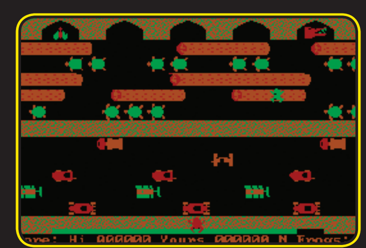
▶ APPLE II

Esta versión es fea como el infierno, pero lo cierto es que, como viene pasando desde tiempos inmemoriales, los gráficos no necesariamente impactan en la diversión, que aquí es alta. Recrea el juego original mejor que la versión de Apple Mac, por ejemplo.



▶ PC-DOS

La versión de PC tiene un colorido paupérrimo (hay distintas paletas, y ninguna ideal) y un sonido terrible, pero repetimos: se juega perfectamente bien. Si querías *Frogger* en tu PC por aquellos días nadie te iba a dejar sin ese privilegio, colega.



CÓMO SE HIZO

Uridium parece una inspiración improbable para un plataformas, pero Nebulus empezó como shooter. John Phillips nos cuenta cómo un cilindro se convirtió en un clásico.

LOS DATOS

» **EDITOR:** HEWSON CONSULTANTS
» **DESARROLLADOR:** JOHN M. PHILLIPS
» **LANZAMIENTO:** 1987
» **PLATAFORMA:** C64, VARIAS
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Durante los 80, muchos programadores británicos se centraban en un sólo sistema, pero algunos especialistas de Spectrum también convirtieron su trabajo a Amstrad, y ciertos desarrolladores de C64 hicieron lo propio con el BBC B. Menos comunes eran, sin embargo, los programadores que trabajaban en los cuatro ordenadores. John Phillips era uno de ellos y, como explica, a mediados de 1987, su secuela a *Impossaball* inspirada en *Uridium* estaba a punto de cambiar de sistema y de coger la inesperada influencia de un tercero. "Mi configuración en ese momento es que tenía un BBC Micro," empieza John, "que era mi máquina principal. Tenía un compilador cruzado y estaba conectado por puerto paralelo a un Spectrum y a un C64. [Las torres de *Nebulus*] empezaron como cilindros horizontales que se desplazaban por la pantalla de izquierda a derecha, eso era en el Spectrum. Había una nave que se pegaba a la superficie del cilindro y aliens abstractos girando a su alrededor. Los retos técnicos aparecieron cuando lo porté a C64. Utilizaba mapas de carácteres, razón por la cual las torres eran verticales. Uno de mis juegos favoritos de la época era *Frak!*, en el BBC, y me apetecía hacer algo parecido.

A parte de plataformas y monstruos, *Frak!* también tenía un colorido protagonista, Trogg el troglodita, así que John se lanzó a diseñar un héroe de tonos múltiples, uno que fuese lo suficientemente valiente, y pequeño,



» [C64] Entre niveles, Pogo debe capturar peces con una pistola de burbujas en un submarino.

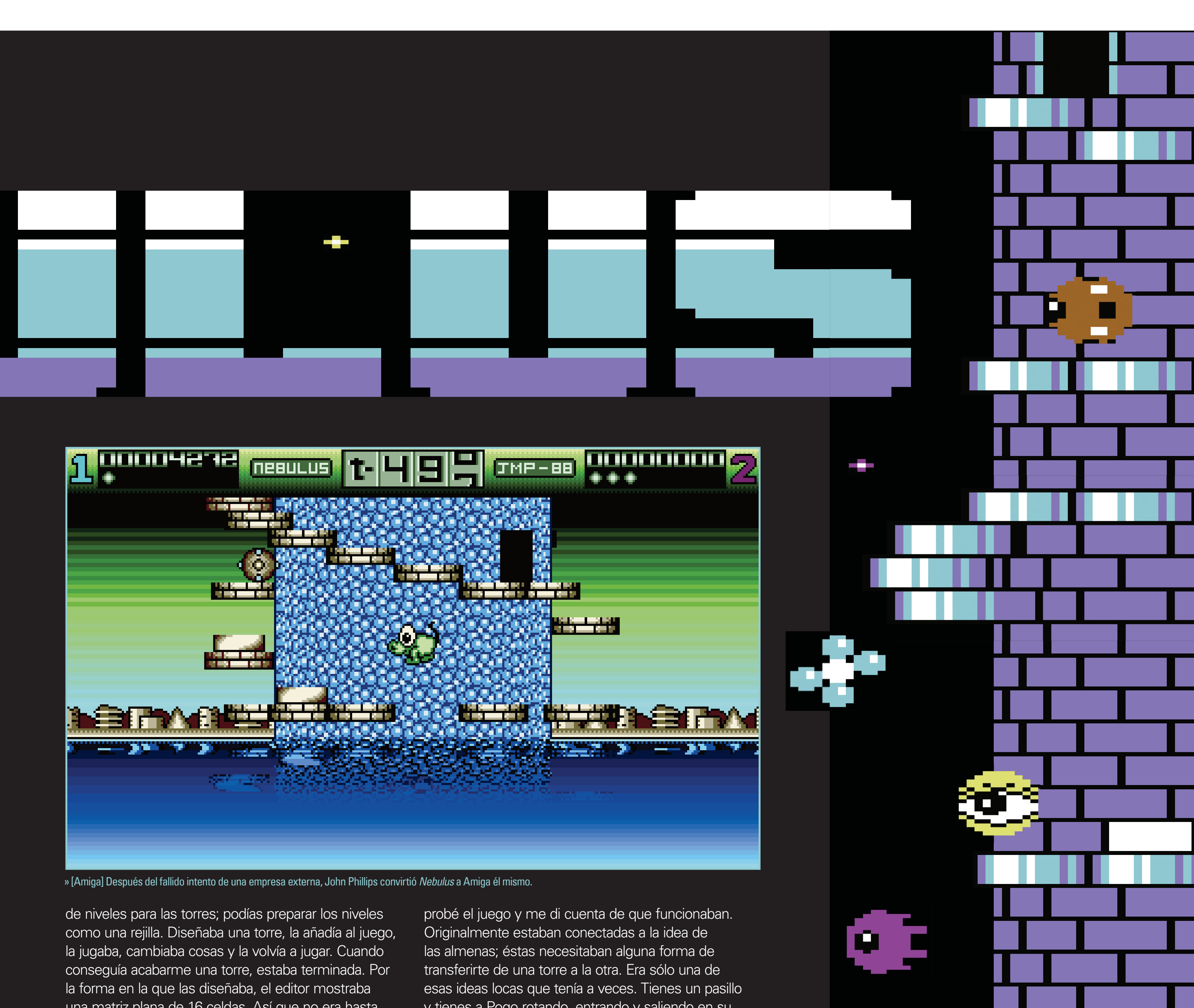


» [C64] Si un enemigo te toca caerás hacia abajo, perdiendo un tiempo precioso que puede evitar que llegues a la cima.

como para entrar en las puertas que había planificado implementar en las torres cilíndricas. "La mitad del juego corría en el BBC, tenía o bien un paquete de artes o hacía uno, y escribí un editor de sprites," recuerda John. "Todo sucedió orgánicamente; simplemente empecé a escribir el juego. Creo que Pogo vino antes, fue una de las primeras cosas que hice, pienso que la mayoría de los otros personajes vino a medida que avanzaba el desarrollo. Cuando me puse con el C64, me di cuenta que necesitaba un personaje. Creo que hubo varios antes de Pogo. Era sólo cuestión de encontrar 'algo' que pudiese rotar y de un tamaño que pasase por las puertas."

Ese 'algo' resultó ser parte de cerdo y parte de rana, pero si Pogo era extraño el resto de personajes, los enemigos geométricos de Pogo, eran surrealistas, aunque su apariencia vino más dictada por la facilidad de animación que por el diseño. "Eran así por necesidad; debían ser simétricos. Tenía 16 frames de animación para dibujarlos, con todas las rotaciones. Las posibilidades eran muy limitadas. Tenía que poder dibujarlos, hablamos de antes de los paquetes de arte 3D. Pero me gustaban así, surrealistas."

Pogo y sus extraños enemigos necesitaban también un mundo que habitar, lo que llevó a John a programar un editor de niveles 2D para generar sus torres rotativas. Así, algunos peligros visibles en 2D se convertían en ocultos en el paso al 3D. "Usé un editor



» [Amiga] Después del fallido intento de una empresa externa, John Phillips convirtió *Nebulus* a Amiga él mismo.

de niveles para las torres; podías preparar los niveles como una rejilla. Diseñaba una torre, la añadía al juego, la jugaba, cambiaba cosas y la volvía a jugar. Cuando conseguía acabarme una torre, estaba terminada. Por la forma en la que las diseñaba, el editor mostraba una matriz plana de 16 celdas. Así que no era hasta que jugabas el juego que se convertía en una torre. [Los peligros escondidos eran] sólo un accidente afortunado.

Un accidente menos divertido siguió al primero, mientras John intentaba conectar las torres que diseñaba combinándolas para formar almenas. "Sólo estaba intentando buscar maneras de enlazar las torres en un mundo conectado. Creo que había muchas ideas distintas en torno a esto. Por la forma en la que renderizaba, lo dibujaba todo desde delante hacia atrás así que no importaba la cantidad de elementos en pantalla, el framerate sería constante. Pero la idea no funcionó. Tenía un prototipo pero simplemente lo abandoné."

La parte positiva del fracaso de las almenas fue, no obstante, que le dieron la idea de conectar las puertas de sus torres con pasillos, que retrabajó para que funcionasen con torres individuales. "¡Las torres molaban!" exclama John. "Las añadí al editor, probé el juego y me di cuenta de que funcionaban. Originalmente estaban conectadas a la idea de las almenas; éstas necesitaban alguna forma de transferirte de una torre a la otra. Era sólo una de esas ideas locas que tenía a veces. Tienes un pasillo y tienes a Pogo rotando, entrando y saliendo en su extremo. Y me di cuenta que funcionaba y seguí adelante con ello."

John también se juntó con Hewson Consultants, editor de su título más recientemente publicado, donde sus serviciales trabajadores y su tozudo jefe dieron al diseñador consejos y motivación, respectivamente. "Hewson publicó mi anterior juego, *Impossaball*. Me seguían contactando y preguntando por lo que hacía. Eran una compañía pequeña; virtualmente estaban formados únicamente por Andrew Hewson y un par de empleados en la oficina. Tenían un productor, Paul Chamberlain, que me dio algunos consejos. Y también lo hizo otro compañero, Barry Simpson. Tenía que acercarme a Hewson una vez cada dos meses, cuando tenía una versión distinta del juego. Cargaba varias versiones explorando estilos gráficos distintos. Andrew Hewson era bueno presionándome. Me decía cosas como: '¿Has pensado sobre esto?' Entonces me iba y le daba vueltas."

Muchas de esas cosas que terminaban dando vueltas en la cabeza de John evolucionaron hasta ▶

NEBULUS 101

■ En esencia un juego de plataformas vertical, en particular uno que se desarrolla en las paredes externas de una serie de torres rotatorias. *Nebulus* combina plataformas clásicas con elementos innovadores, que mezclan la subida a la torre con la necesidad de enfrentarse a enemigos y destruir obstáculos con bolas de nieve.

NEBULUS 2

La secuela para Amiga que llevó a *Nebulus* al siguiente nivel

Desarrolado por el estudio alemán Infernal Byte Systems, *Nebulus 2 está formado por ocho torres, al igual que el original, pero obliga al jugador a volver a descender la torre tras llegar a su punto más alto con el fin de repararla.* No tan sólo duplica el reto, sino que también añade elementos de mejora, como interruptores que muestran plataformas y puertas ocultas, teletransportadores y plataformas móviles que proporcionan una ayuda al protagonista.

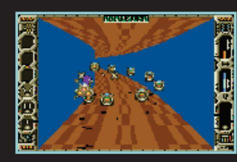
Otras adiciones incluyen elementos coleccionables, desde llaves a jetpacks pasando por unas deportivas -usadas para abrir puertas, limpiar el camino de Pogo y saltar más alto- y más enemigos, inspirados en la naturaleza, la ciencia-ficción, mansiones encantadas y cualquier otra cosa imaginable.

Comprensiblemente, la segunda parte también tiene mejores gráficos que cualquier versión del primero, explicado en gran parte por su diseño específico para Amiga.

Dejando los elementos visuales a lado, jugar a *Nebulus 2* muestra la misma dureza que su predecesor y, como el original, garantiza su rejugabilidad con tal nivel de reto. No es que *Nebulus 2* haga añicos el entusiasmo -sus secciones complicadas se vuelven más fáciles con la práctica- pero sí penaliza los intentos a medias en secciones que el jugador cree que domina. Dicho esto, no hay nada que proporcione más satisfacción que llegar a la cima (o al fondo) de las torres de *Nebulus 2*, y probablemente sea eso lo que explique esa extraña adicción y la voluntad de jugar, siempre, un intento más.

convertirse en elementos del juego para sus torres rotativas, incluyendo plataformas que se disolvían o destruían, lo que terminaba causando obstrucciones y vueltas hacia atrás, y que obligó a John a dar una arma a Pogo: las bolas de nieve. "Queríamos tener bloques destructibles. Se trataba de hacerlos de distinto tamaño que los bloques normales, y hacerlos desaparecer fue algo fácil de añadir. Podías forzar al jugador a volver atrás, ese fue otro tema sencillo. Originalmente creo que no había disparos, pero cuando nos dimos cuenta que las plataformas destructibles funcionarían ¿cómo las ibas a destruir? Las bolas de nieve eran, bueno… necesitabas algo lo suficientemente grande para poder verlo. Tenías un campo de estrellas en el fondo y las balas habrían parecido estrellas."

Aparte de un campo de estrellas, aconsejado por el jefe de Hewson, el juego siguió evolucionando para llegar a compartir un segundo aspecto de la inspiración original, *Uridium*; niveles de bonus que conectarían los niveles principales. "Andrew Hewson



DESTACADOS DE JOHN

IMPOSSABALL
SISTEMA: ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC
AÑO: 1987

NEBULUS
SISTEMA: C64, VARIOS
AÑO: 1987

ELIMINATOR
SISTEMA: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1988





» [Atari 7800] Si olvidamos la parte gráfica, la conversión de Atari 7800 – *Tower Toppler*– es una buena conversión.

MARAVILLAS TÉCNICAS

Más juegos que llevaron el hardware al límite



ANT ATTACK

■ Aunque lejos de ser el primer juego 3D, *Ant Attack* mostraba uno de los primeros entornos abiertos en tres dimensiones. Sandy White, graduado en arte, se aproximó a los gráficos únicos de *Ant Attack* como un ejercicio de escultura y diseñó una temática basada en misiones de rescate para complementar su mundo de ladrillos pixelados.



I, ROBOT

■ Además de introducir los polígonos rellenos por primera vez, el clásico de culto de la leyenda de Atari Dave Theurer también tenía un look absolutamente único. Desde una perspectiva aérea en tercera persona, *I, Robot* sitúa a su protagonista frente a plataformas psicodélicas, laberintos surrealistas, intensas secciones de disparos y fenomenales jefes finales.



“Me di cuenta que tenía que simplificar. Lo hice más lineal.”
John M Phillips



» [Amstrad CPC] Aunque pesada, la conversión de Chris Woods para Amstrad replica el espíritu del original.

intentaba hace que pensase en niveles de bonus. Yo no dejaba de pensar en un lecho marino con scroll. Ni me acuerdo de cuando se hizo realidad. Creo que estábamos intentando encontrar una forma de iniciar el juego, porque tienes un submarino. El submarino sale a la superficie, se abre la compuerta y Pogo salta. Creo que el submarino estuvo ahí desde el inicio y que eso me llevó a los niveles bajo el agua.”

El testeo fue lo siguiente, tanto por John como el personal de Hewson, pero el test verdadero para *Nebulus* (su nombre final) vino más tarde, cuando se mostró en una feria. “Creo que sólo lo habían jugado tres personas: Paul y Barry de Hewson y yo mismo. Eso fue todo. Fuimos a una feria y teníamos *Nebulus* en el stand. Todos se quedaban paralizados al verlo, pero cuando lo probaban no sabían jugarlo. No habían visto nada igual antes. Nos dimos cuenta que teníamos que simplificar el juego y lo hicimos más lineal.”

Tras los ajustes en la curva de dificultad, Hewson publicó el juego a tiempo para la campaña navideña y lo mandó para su análisis, donde este original plataformas para C64 fue aclamado por la crítica. La conversión a Spectrum tuvo también buena recepción, aunque sus limitaciones frustraran al desarrollador. “Me acuerdo que se recibió muy positivamente en las revistas,” cuenta John. “La versión de C64 tuvo una de las notas más altas jamás dadas. Estuve un mes haciendo la versión de Spectrum; me decepcionó no poder mostrar más colores.”

Además de la versión de Spectrum de *Nebulus*, John desarrolló las también aclamadas versiones de 16-bit en poco tiempo, aunque esa no había sido la intención original del diseñador. “Hice las versiones para ST y Amiga, pero al inicio Hewson había contratado a una compañía para portarlos. Estuvieron en ello durante seis meses y me acuerdo de ir a verlos y darme cuenta que no tenían ni idea de lo que hacían. En ese momento ya estaba trabajando en *Eliminator* para el ST, pero estaba tan cabreado que decidí hacer yo mismo la conversión. Creo que lo hice en dos meses. Como ya había hecho *Eliminator*, tenía las herramientas. Y todavía tenía los mapas del juego original.”

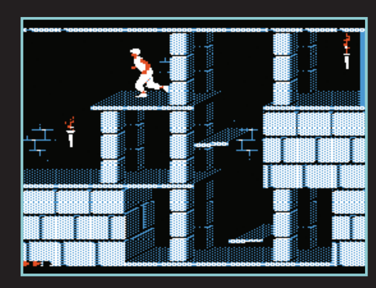
También se produjeron un buen número de conversiones a otros sistemas, aunque *Nebulus* fue rebautizado como *Tower Toppler*, *Castelian* y *Kyorochan Land* para Estados Unidos y Japón, algo a lo que se acostumbró John. “Ayudé en la versión Amstrad y PC,” recuerda John. “No recuerdo demasiado sobre la de Archimedes. Las de Nintendo las hizo el estudio BITS, en Londres. Hablé con ellos un año más tarde. Hewson obtuvo un pago por adelantado de Nintendo, pero yo no vi ni un duro. La versión americana se llamó *Tower Toppler* debido al editor, Triffix. Las versiones japonesas se cambiaron a *Castelian* porque a Nintendo no le gustaba el nombre *Nebulus*. Seguramente me molestó en ese momento, pero ¡ahora no podría importarme menos!”

Preguntado por sus sentimientos actuales sobre el original de C64, John se toma con filosofía las limitaciones del sistema y es humilde sobre un clásico que fue fruto de su visión singular. “Es difícil revisar juegos antiguos porque muchas cosas han cambiado. En cuanto al tamaño del juego, eso era todo lo que se podía hacer. Creo que tuve suerte; todo fue un caso de accidentes felices, de verdad. Sólo estaba diseñando un juego sin pensar, a la vez que yo mismo lo programaba y diseñaba su arte.” *

Muchas gracias a John por repasar *Nebulus*.



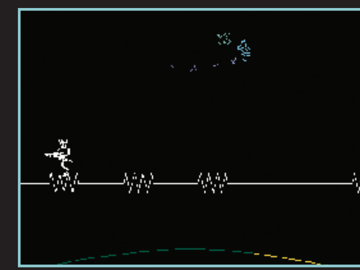
XYBOTS
■ Pensado por el desarrollador Ed Logg como una reimaginación en 3D de su clásico arcade *Gauntlet*, *Xybots* fue finalmente cambiado a shooter de ciencia-ficción. Aunque el juego de Ed use sprites y no polígonos, y que su rotación esté limitada a giros de 90 grados. *Xybots* ayudó a cimentar las bases sobre las que se construyeron el resto de first-person shooters.



PRINCE OF PERSIA
■ Cómo Jordan Mechner coacciónó a un Apple II para que mostrase animaciones realistas es todavía una incógnita pero, todavía hoy, *Prince Of Persia* parece vivo. Su técnica incluyó usar capturas de películas antiguas, y a su propio hermano corriendo y saltando, y luego adaptar esas capturas para convertirlas en sprites.



JUMPING FLASH!
■ Un temprano juego poligonal de plataformas, aunque su innovación real reside en los saltos kilométricos del protagonista. La novedad de los saltos de Robbit es que, al saltar, cambia su punto de vista para mirar hacia abajo y no hacia adelante, permiténdole apuntar a enemigos para un pisotón de larga distancia, a la vez que proporciona una extraña satisfacción al jugador.



VIB-RIBBON
■ Normalmente más destacado por sus atributos musicales que gráficos, el juego de ritmo de NanaOn-Sha's es tan innovador en lo visual como simplemente original. Los gráficos surrealistas de *Vib-Ribbon* se pueden describir como dibujos de palo que son colocados cuidadosamente a medida que el jugador salva los obstáculos creados por su propia música.



> Hacer videojuegos parecía mucho más interesante que obtener algún tipo de grado en física o matemáticas.
>
> Mark Cerny



MARK CERNY

Desde hacer juegos para Atari hasta trabajar para Sega, 3DO y Sony, puede que Mark Cerny tenga sólo 52 años pero ha visto de todo. Hablamos con él sobre el éxito y su carrera.

Mark Cerny dejó la universidad en California a la temprana edad de 17 años para unirse a Atari, donde diseñó y co-programó Marble Madness. Se fue a Japón para trabajar con Sega y más tarde se convirtió en el timón de Universal Interactive Studios, antes de forjar su increíble carrera en las filas de Sony. Pero para los que lo conocen, su éxito nunca fue una sorpresa. Mark, al fin y al cabo, programaba con cinco años, era admirado como uno de los mejores jugadores en su adolescencia y siempre intentó ir más allá de las fronteras tecnológicas. Con razón se convirtió en el arquitecto de PlayStation 4. Es momento, pues, de repasar los 35 años de carrera de este hombre de 52 primaveras.

¿Cuáles son tus primeros recuerdos de videojuegos y qué te atrajo hacia ellos?
La memoria más temprana que tengo es la de jugar a juegos en el museo de la ciencia local. Tenían un ordenador PDP y varios terminales que básicamente parecían máquinas de escribir eléctricas. Tú introducías tu movimiento - quizás especificando como girar y acelerar tu nave en un juego temático de Star Trek -, tus pulsaciones eran mandadas al servidor compartido y veías como el ordenador imprimía un diagrama actualizado de la batalla en curso, utilizando asteriscos para las estrellas y letras para las naves. Los juegos se escribían en BASIC, así que si te aburrías con ellos podías intentar escribir tus propios juegos. De hecho, ¡así es como aprendí los fundamentos de la programación!

Se dice que de pequeño eras un gran aficionado a los juegos de rol de mesa y papel y que, en 1977, intentaste traducir sus principios a una versión para ordenador. ¿Cómo de complicado fue y hasta dónde llegaste?
¡Era más ambición que sentido común! El objetivo era alto y la tecnología muy primitiva: mi hermano y yo usábamos tarjetas perforadas para nuestros programas, osciloscopios como pantalla y, al mismo tiempo, el objetivo creativo era del nivel de *Final Fantasy VII*.

A nivel jugable, el juego nunca fue demasiado lejos pero fue una gran manera de aprender Fortran y programación gráfica en ordenador. De hecho, si buscas datos curiosos, trabajé durante más de doce años como programador, pero nunca he asistido a una clase de programación. Me pregunto si mi vida hubiese sido distinta de haberlo hecho.



» [Arcade] Mark trabajó con Owen Rubin diseñando *Major Havoc*, el juego vectorial arcade de Atari.

Dejaste los estudios a los 17. ¿Qué tenía Atari que fuese tan atractivo?
Había estado pasando la mayor parte de mi tiempo libre o bien jugando en los salones recreativos locales o bien programando; hacer videojuegos parecía mucho más interesante que obtener algún tipo de grado en física o matemáticas. Me encaré a la división de recreativos de Atari porque habían creado muchos juegos increíbles, incluyendo *Asteroids*, *Missile Command*, *Battlezone*, *Centipede* y *Tempest*. Y, además, eran de mi zona.

A mis padres no les gustó la idea, por decirlo suavemente. El trato fue que me tomaría un año de descanso de mis estudios y veríamos cómo salía. De no ir bien siempre podía volver y recuperar el tiempo. Pero el trabajo fue lo suficientemente interesante como para no tener que volver para terminar mi grado.

¿Cómo fue la entrevista con el director de desarrollo de Atari?
Fue un día bastante aterrador. Uno de los ingenieros más experimentados puso a prueba mis habilidades de programación y las consideró suficientes para

HITOS DESTACADOS

JUEGOS

- **MAJOR HAVOC** [ARCADE] 1983
- **MARBLE MADNESS** [ARCADE] 1984
- **SHOOTING GALLERY** [MASTER SYSTEM] 1987
- **MISSILE DEFENSE 3-D** [MASTER SYSTEM] 1987
- **SHANGHAI** [MASTER SYSTEM] 1988
- **CALIFORNIA GAMES** [MASTER SYSTEM] 1989
- **DICK TRACY** [MEGA DRIVE] 1991
- **KID CHAMELEON** [MEGA DRIVE] 1992
- **SONIC THE HEDGEHOG 2** [MD] 1992
- **CRASH 'N BURN** [3DO] 1993
- **TOTAL ECLIPSE** [3DO] 1994
- **THE OOZE** [MEGA DRIVE] 1995
- **DISRUPTOR** [PLAYSTATION] 1996
- **CRASH BANDICOOT** [PLAYSTATION] 1996
- **CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK** [PLAYSTATION] 1997
- **SPYRO THE DRAGON** [PLAYSTATION] 1998
- **CRASH BANDICOOT: WARPED** [PLAYSTATION] 1998
- **SPYRO THE DRAGON 2: RIPTO'S RAGE!** [PLAYSTATION] 1999
- **CRASH BASH** [PLAYSTATION] 2000
- **SPYRO: YEAR OF THE DRAGON** [PLAYSTATION] 2000
- **JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY** [PS2] 2001
- **RATCHET & CLANK** [PS2] 2002
- **JAK II** [PS2] 2003
- **RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO** [PS2] 2003
- **RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL** [PS2] 2004
- **RESISTANCE: FALL OF MAN** [PS3] 2006
- **UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE [PS3]** 2007
- **RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION** [PS3] 2007
- **PAIN** [PS3] 2007
- **RESISTANCE 2** [PS3] 2008
- **GOD OF WAR III** [PS3] 2010
- **KILLZONE 3** [PS3] 2011
- **KNACK** [PS4] 2013
- **THE LAST GUARDIAN** [PS4] 2016
- **KNACK 2** [PS4] 2017

> “Atari era un sitio excelente. Atari también era un sitio terrorífico.”
> Mark Cerny

entrar como programador-diseñador-artista. Eso llevó a una sesión a tres bandas entre yo mismo, el ingeniero que me había entrevistado y el director de desarrollo, con el objetivo de determinar qué harían con ese listo y raro muchacho. ¿Tenía sentido contratar a un adolescente de 17 años?

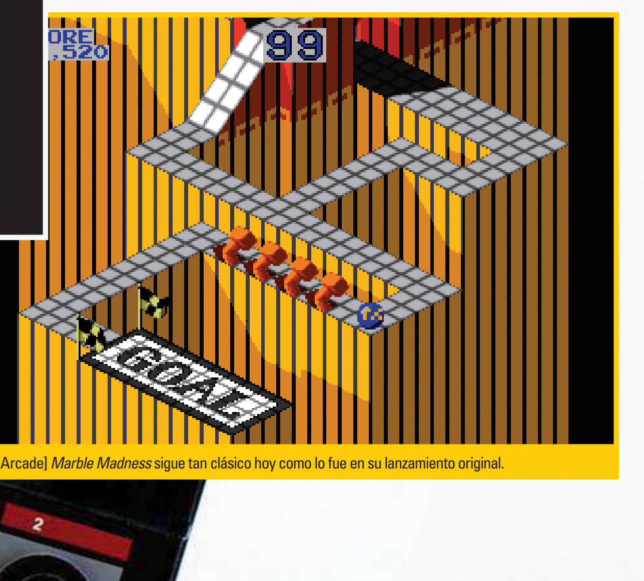
La última pregunta fue, '¿Por qué querrías consumir los mejores años de tu vida, antes de quemarte, haciendo videojuegos?' Sentían el desarrollo como algo intenso y difícil y que ese trabajo era insostenible. En otras palabras, pensaban que lo más probable es que la industria me engulliera para luego escupirme, y que lo pasaría mal al tener que volver a empezar a la "madura" edad de 30 años.

Mi respuesta fue, 'No creo que me queme', y no sé si fue atrevimiento o desesperación. Pero me consiguió el trabajo y, visto en retrospectiva, era cierto.

En esa época, ¿pensabas que los videojuegos podían convertirse en tu carrera?
Gran parte del motivo por el que dejé la universidad fue por la expectativa de que obtendría un doctorado en algo como física y el simple tiempo que me llevaría obtenerlo me pesaba demasiado. Incluso forzando la marcha me hubiese costado algo así como cinco años. Así que parte de la gracia de unirme a una empresa de videojuegos era la velocidad. No tan sólo tendría un salario e independencia a los 17 sino que un año también sería más que tiempo suficiente como para terminar un juego. Creo que lo último en lo que pensaba es en qué sería de mi vida 20 o 30 años más tarde.

¿Cómo era la vida en Atari en esos tiempos? ¿Cuánta libertad te daba y qué tipo de entorno creativo era?
Atari era un sitio excelente. Atari era también un sitio terrorífico. Y la razón era la misma: yo, como programador/diseñador/artista, y como todo el mundo, tenía la tarea de pensar una idea original, lanzarla y ejecutarla. Y sólo servía lo mejor. Así que mucha libertad pero también mucha presión. Era un sitio extraordinario y tuve mucha suerte de haber podido empezar allí mi carrera.

¿En qué juegos trabajaste de inicio? ¿Fue un buen aprendizaje?
Uno de los ejecutivos había visto un puzle deslizante en un evento japonés, era un título arcade de Konami relativamente desconocido llamado *Guttang Gottong* (creo que aquí se llamó *Loco-Motion*). Me asignaron hacer algo del estilo como ejercicio de prueba: el resultado fue un juego llamado *Qwak*. Terminé el juego y lo puedes encontrar en MAME, pero no obtuvo suficientes monedas como para ser fabricado.



» [Arcade] *Marble Madness* sigue tan clásico hoy como lo fue en su lanzamiento original.

Marble Madness fue tu exitoso juego de debut. Apareces en los créditos como diseñador y grafista: ¿cómo fue la venta conceptual y cuánto tiempo te dieron para crearlo?
Tuve varios meses para trabajar en el diseño y fue



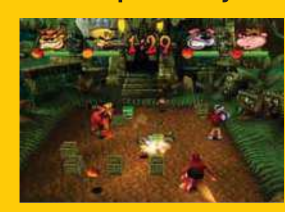
EL QUINTETO

Cinco clásicos en los que trabajó Mark











MARBLE MADNESS 1984

■ Mark diseñó este popular arcade isométrico para Atari, con una canica como protagonista, inspirado en los trabajos de MC Escher. Tardó diez meses en desarrollarlo y usaba un trackball como control para guiar la bola en seis escenarios llenos de obstáculos y contrarreloj.

MISSILE DEFENSE 3-D 1987

■ No sólo diseñó y programó este shooter anti-nuclear para la Master System durante la Guerra Fría, sino que Mark también inventó un par de gafas de cristales polarizados para generar el efecto en 3D. Otros cinco juegos aprovecharon el periférico, llamado SegaScope 3-D.

SONIC THE HEDGEHOG 2 1992

■ Habiendo fundado el Sega Technical Institute en EEUU, Mark persuadió al director de programación de *Sonic The Hedgehog*, Yuji Naka, para que se uniese a su equipo con la promesa de más dinero y libertad. Aseguró a Mark la secuela de *Sonic* y un importante papel en su dirección.

CRASH BASH 2000

■ En un punto de su carrera, Mark formó su propia compañía (llamada, cómo no, Cerny Games) en 1996 y, dada su intervención en la saga *Crash Bandicoot* con Naughty Dog, tenía ganas de asegurar su continuación. Diseñó los 28 niveles del party game *Crash Bash* en colaboración con Eurocom.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE 2007

■ Por si Sonic y Crash no fueran iconos lo suficientemente importantes, Mark también colaboró en *Uncharted.* Esta exclusiva de PlayStation permitió a Mark continuar con su estrecha relación con Sony, llevándole a diseñar la PlayStation 4.

aprobado bastante rápidamente. En la Atari de aquellos días cada recreativa corría en una placa propia, así que parte del proceso de diseño consistía en trabajar con el equipo de hardware para obtener las especificaciones necesarias. El trabajo real de desarrollo no podía empezar hasta que un prototipo de placa estuviese acabada y eso podía llevar seis meses o más.

En el tiempo de espera, pude trabajar con Owen Rubin en *Major Havoc*. Me hizo hueco en el proyecto muy amablemente como socio, aunque él ya llevase dos años desarrollando ese juego. El resultado fue que contribuí al que creo que es el único juego vectorial arcade de plataformas jamás creado. ¡Mola, eh!

¿Qué tecnologías consideraste para Marble Madness? Hemos visto mencionadas pantallas táctiles y *trackballs* motorizados. ¿Puso Atari mucho empeño en ir más allá tecnológicamente?
Cada juego tenía que ser único y era una filosofía bastante radical. Por ejemplo, si alguna vez había existido un juego de lucha uno contra uno 2D (como *Street Fighter*) entonces no te sería permitido hacer otro puesto que eso sería demasiado poco creativo. Esa filosofía se extendía a los controles: de cada juego se esperaba una aproximación única. Eso llevó a multitud de casos: botones para *Astetoids*, el trackball de *Missile Command*, la ruleta de *Tempest*, el trackball unidireccional de *Major Havoc*, los controles de vuelo de *Star Wars*, etc. Con *Marble Madness* tuvimos un buen intento con el trackball motorizado pero al final tuvimos que asumir sacrificios y lo sacamos con dos trackballs convencionales.

¿Por qué optaste por las 3D?
La jugabilidad es importante, claro, pero como jugador me siento realmente atraído a los gráficos. Elegí acercarme a Atari en vez de a Activision en 1981 porque las máquinas arcade permitían más posibilidades gráficas que la Atari 2600, que era la máquina para la que más trabajaba Activision. Pero también es que el 3D ofrece algo más allá de lo "bonito": hay una libertad de exploración en un mundo 3D que simplemente no puede existir en 2D. Como jugador de arcade me gustaba el combate de tanques de *Battlezone*, pero lo que realmente me hubiese gustado hacer era conducir a lo lejos hasta llegar al volcán. Lamentablemente, tuve que esperar unos 15 años y al desarrollo de *Spyro The Dragon* antes de poder hacer un juego con ese nivel de libertad.



» [Master System] En sus inicios en Sega, Mark se encargó de programar ports como este de *California Games*.

Con el juego funcionando tan bien, ¿hizo Atari todo lo que pudo para mantenerte y conseguir que tuvieses nuevas ideas?
Los tiempos duros llegaron al negocio arcade justo al inicio del verano de 1982, tan sólo seis meses tras unirme a Atari. La razón era simple: había más de 1.5 millones de máquinas recreativas en los EEUU en ese momento, en salones, tiendas y similares, así que empezaba a ser realmente difícil encontrar comprador para los nuevos juegos, que simplemente canibalizaban los ingresos de los ya instalados. Como resultado, a nivel corporativo, Atari era muy caótico. Creo que hubo cinco rondas de despidos durante los tres años y medio que pasé allí. Además, Atari tenía un grueso de directivos importante. Aunque sólo fuéramos unos 15 diseñadores, había tres capas de directivos entre yo y el vicepresidente de desarrollo. Todos eran buena gente, pero de alguna manera amargó la experiencia. Así que decidí dejar Atari y convertirme en un desarrollador arcade independiente.

¿Por qué decidiste no tan sólo dejar Atari sino también los EEUU y aceptar un trabajo en Sega?
En realidad, el orden fue un poco distinto. Después de establecerme como independiente, firmé un contrato con Sega para crear tanto hardware como software



CRASHING & BURNING

El desarrollador habla de sus peores épocas de "crunch"

Mark Cerny sabe bien lo que es trabajar duro y sufrió en sus carnes los periodos de "crunch", como tantos otros desarrolladores. De todos los juegos que ha creado, no obstante, uno destacó por haber tenido el "deadline" más brutal. Ese juego fue el juego de carreras y disparos futurista de Crystal Dynamics, *Crash 'N Burn*, lanzado en 1993 en exclusiva para la 3DO.

"Nuestra misión era tenerlo listo para el lanzamiento de la 3DO y creo que es uno de los dos únicos títulos que estuvieron listos para el lanzamiento de la consola," revela Mark. "Pero los tiempos eran brutales y tuvimos que terminar el juego incluso antes de que el sistema operativo de la consola estuviese terminado."

"Incluso si hacía 48 horas seguidas no era el que trabajaba más duro. Ese honor recaería en el chico encargado de procesar los vídeos del juego. Las herramientas eran primitivas y requerían supervisión constante. Si no lo recuerdo mal, hubo una semana en la que trabajé 142 horas para llegar a la fecha. Teniendo en cuenta que una semana tiene sólo 168 horas, me quedaron 26 para dormir y descansar." La versión para PlayStation, planificada para 1995, fue cancelada.



» [3DO] Mark y el resto de Crystal Dynamics trabajaron extremadamente duro en *Crash 'N Burn*.

para un juego arcade. Tenía un socio; él haría el hardware y yo el software.

Al poco de empezar, no obstante, mi socio se distrajo con otras oportunidades y, en vez de buscar a alguien para hacer la parte de hardware, me lancé a hacerlo yo mismo. Siempre me había fascinado esa parte del negocio y me pasé los siguientes nueve meses diseñando y construyendo un prototipo de máquina recreativa.

Pero el tiempo corría rápido. A Sega se le estaba acabando la paciencia con mi juego arcade, pero también estaban planificando su entrada a Estados Unidos con una nueva consola. El resultado es que decidimos que me mudaría a Tokyo durante un tiempo, dejaría el hardware a otros, y crearía uno o dos juegos para la Mark III (Master System en occidente).

> "Sega pensaba que el camino del éxito consistía en desarrollar como locos"
> Mark Cerny

¿Cómo de diferente era Sega y pudiste sentir, tras el crash, que el videojuego volvía a crecer?
Sega tuvo un exitazo con *Hang On*, y estaba en el proceso de crear continuaciones como *OutRun*, así que sin duda estaban experimentando un nivel de éxito en el negocio arcade mucho más allá del que Atari pudo obtener. Y estaban canalizando sus beneficios hacia el lado de las consolas. Tras el éxito de Nintendo en los Estados Unidos entre 1984 y 1985 estaba claro que si la calidad estaba presente, tanto una consola como sus juegos podían vender.

¿Generó algún tipo de frustración que la Master System no obtuviese un buen resultado y que Nintendo la derrotase con la NES?
El hardware de Sega era tan bueno, si no mejor, que el de Nintendo, pero lo que no entendían es que lo que hacía que Nintendo vendiese era la calidad de sus juegos. En el CES de verano de 1986, mostramos orgullosos una docena de títulos en nuestro pabellón, pero sólo dos tenían una buena jugabilidad y ninguno llegaba al nivel de *Super Mario Bros.*.

Por extraño que parezca, los directivos de Sega pensaban que el camino del éxito consistía en desarrollar juegos como locos, con el objetivo de poder decir que 'la Master System tiene 80 juegos y la NES sólo 40.' Como los juegos tenían que ser creados internamente - sólo teníamos a un tercero haciendo juegos - esto implicaba que el entorno de trabajo en Tokyo en 1986 y 1987 era un poco el de un taller clandestino, siendo la mayoría de títulos del montón.

Más tarde Sega se convirtió en una compañía mucho más preparada en lo que a creación de juegos se refiere, simplemente fue durante esos días de la Master System en los que era más importante el número de títulos lanzados que su calidad.

¿Te impresionó la Mega Drive?
Bueno, como cualquier pieza de hardware, al principio



» [Mega Drive] *Sonic The Hedgehog 2* supuso la primera aparición de Miles 'Tails' Prower, el zorro de dos colas.



parece lujosa y después, con los meses, vuelves a pensar que esa máquina con la que trabajas tiene poca potencia. Pero es cierto que la CPU era potente y familiar, siendo de la misma familia 68000 que había usado en *Marble Madness*.

¿Te tuviste que aproximar a los juegos para consola de forma distinta a los juegos de arcade y, después de haber sido un jugador tan dedicado de recreativos, empezabas a preferir el juego en consola?
Claramente me acerqué al diseño de juegos para consola como si fueran juegos arcade en una máquina más barata. No salí del todo de ese modo hasta *Crash Bandicoot 2* en 1997, ¡casi una década más tarde!

Los juegos arcade debían matar al jugador inmediatamente o buscar otra manera de obligar al jugador a meter otra moneda en la máquina. Era sólo cuestión de economía. Si el tiempo medio de juego pasaba de los cuatro o cinco minutos, era realmente difícil que el juego generase suficiente dinero para ser rentable al operador y, por lo tanto, para que lo comprase. Así, como jugadores de arcade, nos acostumbramos a luchar contra lo que parecían retos imposibles, por curioso que parezca, un juego que no intentase matarnos de primeras se hacía raro.

Definitivamente el boom actual de los juegos 'masocore' (entre masoquista y hardcore) enlaza con el mismo espíritu. Cuando el juego lucha contra ti en todo momento, puedes sentirte orgulloso de cualquier progreso.



» [Mega Drive] Sega Technical Institute lanzó rarezas como *The Ooze*.

» [Mega Drive] *Kid Chameleon* fue el segundo juego del Sega Technical Institute, justo después del lanzamiento de *Dick Tracy*.

¿De qué juego de Sega te sientes más orgulloso de programar y por qué?
Creo que, por puro placer, fue mi port de *Shanghai* para Master System. Usé muchos trucos en ese programa, por ejemplo, el sistema no tenía suficiente memoria gráfica como para mostrar un gran mapa de bits, así que monitorizaba donde se encontraba el rayo de la TV y hacía copias justo al momento de la memoria de sistema a la memoria gráfica. Usé *ray casting* para generar las sombras de las fichas. Hay un dragón que aparece y luego desaparece, si terminas el juego, encontré una forma bonita de utilizar *dithering* para que desaparezca.

Lo que realmente lo hace bonito es que fue un proyecto de sólo tres meses, del principio al final. No fueron las seis semanas que tenía de objetivo, pero aún así no estuvo mal.

Sega te dió la oportunidad de trabajar en el diseño de consolas. ¿Nos puedes contar más al respecto?
En realidad no estuve particularmente involucrado en Sega, fue simplemente que el equipo de hardware preguntó por la opinión de los desarrolladores internos sobre las características. Pero cuando dije algo así como 'podríamos utilizar colores de 8-bit' (refiriéndome a ocho bits para cada color, rojo, verde y azul, formando una paleta de 16 millones de colores como hoy día) ellos se rieron.

¿Por qué te fuiste a trabajar para Crystal Dynamics?
Sonic the Hedgehog 2 fue un gran proyecto en el que trabajar, pero también fue frustrante a muchos niveles. Cuando el juego estuvo listo, Madeleine Canepa, ▶

TÚ HACES LA PREGUNTA

Lanzamos a Mark vuestras preguntas... y respondió

NORTHWAY: ¿Fue Marble Madness diseñado adrede de forma poco convencional?

Había una regla no escrita que hacía que todo lo que entraba - fuera una criatura enemiga o un obstáculo a evitar - tenía que ser un poco estrafalario. Sin ese toque especial, el área de juego cuadriculada hubiese quedado demasiado sosa.

MERMAN: ¿Has abandonado algún proyecto de diseño porque el hardware no era suficiente?

No he abandonado nunca un juego, pero es habitual tener que abandonar ciertas ideas o aproximaciones mientras desarrollas juegos por limitaciones de hardware. Era cierto hace 20 años, sigue siendo cierto hoy y estoy seguro que lo será dentro de 20 años más.

MERMAN: ¿Cuál fue tu máquina favorita para programar?

Si me olvido por un momento de las consolas PlayStation (soy demasiado parcial como para comentar) tengo un rinconcito en mi corazón para la Master System, especialmente por el Z80. Era una máquina simple pero capaz.

DRS: ¿Qué pensabas del peculiar control con track ball del mueble de la recreativa?

Servía para su propósito. El objetivo con el track ball era permitir el control de la velocidad lateral del jugador, mayor o menor, a derecha y a izquierda. Un joystick analógico hubiese permitido lo mismo, pero los que existían en ese momento eran endebles y se rompían.



la directora de marketing de *Sonic The Hedgehog* en Sega, me contó en privado que se marchaba y que empezaba una compañía nueva con algunos amigos. Unirme a ella fue una decisión fácil. Me convertí en el primer miembro de desarrollo de producto.

¿Cómo era programar para la 3DO y utilizar CD-ROMs? ¿Qué implicaba tu rol de jefe de tecnología? ¿Y por qué te fuiste?
Jefe de tecnología sólo significaba que estaba en una posición de liderazgo ejecutivo: eso significa que tenía que asegurar que los equipos estaban usando las mejores prácticas y herramientas.

Nunca he trabajado tan duro en mi vida como lo hice durante mi etapa en Crystal Dynamics. Todos trabajábamos duro. ¿Noches trabajando? Claro. ¿Noches consecutivas? También, entrando a trabajar un martes y volviendo a casa un jueves. Pero no es que nos ordenasen trabajar así, lo hacíamos porque lo pasábamos bien y porque jugábamos un papel importante en el éxito de la compañía.

Por lo que al CD-ROM respecta, parecían infinitos en tamaño. Con los juegos que hacíamos en 1992 no íbamos a llenarlos nunca.


» [PlayStation] *Crash Bandicoot* explotó en PlayStation, convirtiéndose en un éxito de ventas con multitud de secuelas.

Me fui porque me ofrecieron un trabajo de ensueño en Universal Studios: un amigo mío era miembro del núcleo del comité ejecutivo y estaba intentando llevar a Universal Studios al excitante nuevo mundo del 'multimedia'. Su discurso fue un salario fantástico para mí, una bolsa bien grande de dinero para crear títulos y básicamente libertad creativa absoluta para decidir la dirección de la compañía en multimedia. Después de entender que 'multimedia' significaba 'videojuegos con grandes valores de producción' fue una decisión muy fácil de tomar.

¿Puedes señalar el motivo del fracaso de la 3DO?
El hardware era débil, incluso siendo anunciado como capaz de soportar los juegos en 3D, en realidad no era lo suficientemente potente. Los gráficos rudimentarios de *Crash 'N Burn* y *Total Eclipse* no corrían a más de 20Hz y 15Hz, respectivamente. La máquina era además bastante cara, algo que se acentúaba con su modelo de negocio. Al contrario que Sega, 3DO no manufacturaba y vendía las consolas, sino que tenían un acuerdo con Panasonic para que lo hiciese. Panasonic no sacaba dinero con los juegos, así que tenían que sacarlo con la consola. El resultado fue que el precio se hinchó hasta los 700$.

3DO tampoco proporcionaba un conjunto de herramientas para crear juegos, lo que hacía más complicado desarrollarlos: cada programador tenía que hacerse su propia caja de herramientas. Como resultado, no hubo demasiados juegos buenos. Así que entre el bajo rendimiento, el alto precio y la falta de juegos… bueno, creo que ya sabes cómo termina la historia.

¿Qué base te proporcionó la 3DO para el que se convirtió en tu trabajo – como uno de los primeros desarrolladores no japoneses - en la PlayStation?
Las dificultades para crear juegos en 3D (y el uso de CD) supusieron buenas prácticas para el salto a la PlayStation, que era una máquina capaz de proporcionar juegos en 3D. Aunque, para ser sincero, tenías que ser listo en tu aproximación, crear algo como *Crash Bandicoot* no fue trivial.



» [PlayStation] *Crash Bash* vendió 1,9 millones de copias cuando se lanzó en el 2000 y fue el primer juego de Crash que no hizo Naughty Dog.

Tus juegos vendían millones; ¿fue ese el punto de inflexión en el que los videojuegos se convirtieron en mercado de masas y cuando pudiste empezar a producir juegos liberándote de las restricciones tecnológicas?
De hecho, las restricciones tecnológicas seguían siendo un punto importante. Para dar un ejemplo: la PlayStation original no tenía todo lo que el 3D requería, como que cuando se representaban objetos con texturas éstas no tenían perspectiva aplicada. Así que incluso un suelo plano necesitaba un programador con talento y algunos algoritmos bien pensados.

¿Por qué montaste tu propia consultoría y qué cambios han sido importantes desde 1998?
El éxito de Universal con *Crash* y *Spyro* fue fruto de una combinación de su inversión, el talento de los desarrolladores y el poder de marketing de Sony. Ese capital invertido fue maravilloso para Naughty Dog e Insomniac en 1994 o 1995, cuando todavía no eran reconocidos como estudios de primer nivel. Pero tan pronto como ganaron prestigio, el rol de Universal dejó de ser necesario.

Como consecuencia, tanto Naughty Dog como Insomniac eligieron empezar a trabajar directamente con Sony; al eliminar a Universal, el beneficio se repartía entre dos y no entre tres. Eso también significó que tenía que decidir. ¿Buscaría nuevos equipos emergentes para sustituirlos? ¿O me iría de Universal para seguir trabajando de alguna forma con mis amigos?


» [PlayStation] A los fans de Crash Bandicoot les gustará saber que los tres juegos originales están siendo remasterizados por Activision.



> No hay roles sin importancia, todos son conscientes de lo crítico que es su trabajo
> Mark Cerny

Elegí la segunda y consumí los siguientes años a base de una mezcla de programación, diseño y producción en los mismos juegos con los que había trabajado en Universal. Sólo habían cambiado mis tarjetas de visita.

¿Cómo ha cambiado mi trabajo de consultor desde 1998? Básicamente tengo más implicación con el hardware. En los 90, el hardware se desarrollaba de manera aislada, con poca opinión de los desarrolladores. Pero hoy en día están altamente implicados en ello.

Estás muy unido a Sony, ¿cómo comparas su estrategia con la de otras compañías en las que trabajaste?
A nivel personal es un placer trabajar con Sony, primero como externo en Universal y ahora desde una posición mucho más interna. Hay mucho respeto por el videojuego en Sony. Ponen el corazón en todos sus productos, sean videojuegos, máquinas u otros.

¿Por qué crees que Naughty Dog se ha convertido en un estudio tan importante?
Es incluso más sorprendente cuando te das cuenta que Naughty Dog ha sido liderado por dos parejas distintas, cada una con su propia visión para la compañía y para los tipos de juegos a desarrollar. En los inicios de PlayStation, Jason Rubin y Andy Gavin lideraban la compañía y su foco estaba en los plataformas. En 2004, tras marcharse, Evan Wells y Christophe Balestra cogieron el testigo, y decidieron centrarse en títulos más maduros y centrados en la narrativa: *Uncharted* y *The Last Of Us*.

Creo que la cultura de empresa tiene mucho en común entre ambas eras. La estructura es bastante plana - no hay dirección en el concepto tradicional, ni tan sólo productor - y no hay roles 'sin importancia', todos son conscientes de lo crítico que es su trabajo para la calidad y el éxito de sus juegos.



» [PS4] *Knack* fue título de lanzamiento para la PlayStation 4 de Sony y fue diseñado por Mark Cerny. Una secuela está en proceso.

Hay también una larga tradición de excelencia en su artesanía. Se ve desde los escenarios de *Crash Bandicoot* hasta en las animaciones de *Uncharted*: los cimientos tecnológicos creados por los programadores posibilitan que los artistas y animadores demuestren sus talentos.

También es cierto que en la última década se han unido profesionales de la narración de primer nivel, como Amy Hennig en *Uncharted* y Neil Druckmann (y otros) a día de hoy.

De tus juegos, ¿cuál destacarías?
Tendría que decir *Crash Bandicoot 2*, porque hicimos borrón y cuenta nueva de los errores del primero, generando una mejor experiencia. Como franquicia, *Crash* fue líder en PlayStation; eso no hubiese sido posible sin haber dado un giro a la dinámica tras el primer juego. *

CREANDO A CRASH

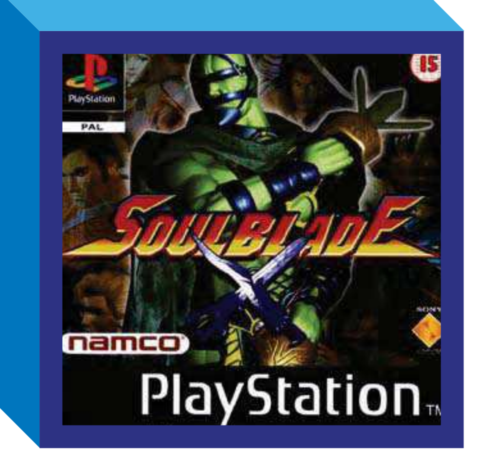
Cómo Mark ayudó a Naughty Dog a crear un icono

Antes de desarollar *Uncharted* y *The Last Of Us*, el desarrollador Naughty Dog dio en el blanco en 1996 con un nuevo personaje de aspecto cartoon, que pudo posicionarse al lado de Mario y Sonic como un igual. Lanzado en 1996, *Crash Bandicoot* vendió unos 6,8 millones de copias y empezó una saga que perduraría en el tiempo, pero Mark Cerny tuvo un papel importante en su éxito. "Como jefe de desarrollo en Universal Interactive Studios, quise perseguir un estilo de 'calidad total', implicando que la visión se impondría al presupuesto y no a la inversa."

Uno de sus primeros actos fue eliminar un acuerdo entre Universal y Naughty Dog que permitiría al desarrollador tener oficinas en el estudio a cambio de derecho de veto por parte de Universal. Mark creyó que el contrato era demasiado complejo, así que lo cambió por un acuerdo de desarrollo de tres productos. "Me centré en asegurar que el concepto y los recursos adecuados estaban preparados," dice Mark. "Esos tres títulos, claro, fueron los tres *Crash Bandicoot* en la consola PlayStation original."

El juego se iba a llamar *Willie The Wombat* y Sony, que estaba impresionada, quería encargarse del marketing y la distribución, dejando las ventas a Universal. "Universal ganaría menos dinero por cada copia, pero dado el poder masivo del marketing de Sony, pareció un buen trato para todas las partes," explica Mark. "Así que con el capital de Universal, el talento de Naughty Dog y el poder del marketing de Sony... ¡nació una leyenda!" Los tres juegos han sido remasterizados y saldrán para PS4 el día 30 de junio de 2017 en una recopilación llamada *N.Sane Trilogy*.

PANTALLA FINAL



SOUL BLADE: EL FINAL DE VOLDO

» Dice la leyenda que existe un arma única, Soul Edge, que proporciona un inmenso poder a su dueño, adoptando diferentes formas. Desafortunadamente, también es increíblemente malvada y tiende a corromper al que la usa. Muchos ansían hacerse con ella, pero solo uno puede reclamarla. Esto es lo que le pasó a Voldo, guardían de las riquezas de Vercci, y todo un visionario en cuanto a moda masculina.



01

» Luciendo sus mejores galas, Voldo se adentra en la cripta de Vercci, su fallecido señor. Tras derrotar al pirata valenciano Cervantes De León (nombre exótico donde los haya), la espada Soul Edge por fín es suya...



02

» Al conseguir la preciada arma, Voldo ha cumplido la última voluntad de su difunto patrón. El gozo le embarga, tanto que empieza a frotar la espada contra su cuello, cada vez más y más rápido. Niños, no hagáis esto en casa.



03

» Cualquier persona sensata se lo pensaría dos veces antes de rascarse el cuello con el filo de una espada, pero Voldo no. A él le gustan las emociones fuertes, las mallas de rejilla y los atardeceres en la playa.



04

» ¡El frotar se va a acabar! La espada se hace añicos ante un desconcertado Voldo, después de darnos una sereneta a medio camino entre un enjambre de moscas y un violín mal afinado. La explosión arroja a Voldo por los suelos, y Namco repite la jugada desde diversos ángulos, como si esto fuera Estudio Estadio.



05

» De rodillas, Voldo solo puede limitarse a menear la cabeza, mirar (es un decir) al cielo y respirar muy fuertecito, ya que los correajes de cuero le impiden gritar. Tanta pelea para nada, tanto lucir músculo en balde. El último deseo de su maestro no ha sido cumplida. Voldo, dedícate a otra cosa, hombre de Dios.



REDACCIÓN
Redactor Jefe Bruno Sol

Coordinadora Sonia Herranz

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Julen Zaballa, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, Marina Amores, José Manuel Fernández, Atila Merino.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Javier Matallana
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento
Noemí Rodríguez
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI



Auditada por AIMC

